### Bass Effects & Amp Simulator



### **MODE D'EMPLOI**

Merci beaucoup d'avoir acheté le **B3** ZOOM.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour découvrir toutes les fonctions du **B** afin que vous puissiez pleinement l'utiliser pendant de longues années.

Veuillez conserver ce mode d'emploi dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement

Sommaire											
Précautions de sécurité e	t d'emploi2	Emploi de l'accordeur	22								
Introduction	3	Emploi de rythmes	24								
Termes utilisés dans ce m	node d'emploi3	Emploi du Looper	26								
Nomenclature des parties	34	Mise à jour du firmware	30								
Allumez et jouez	6	Restauration des réglages d'usine									
Réglage des effets	8	par défaut du 🗗 3	31								
Sélection des patches	10	Emploi des fonctions d'interface audio	32								
Mémorisation de patches	12	Types et paramètres d'effet	33								
Réglage des paramètres :		Guide de dépannage	50								
de patch		Liste des rythmes	50								
Changement de divers ré	glages18	Caractéristiques techniques	51								



© ZOOM CORPORATION

## Précautions de sécurité et d'emploi

### PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :



Risque de blessures sérieuses voire mortelles



Risque de blessures corporelles et de dommages pour l'équipement.

#### Autres symboles



Actions requises (obligatoires)



Actions interdites

### ⚠ Danger

#### Fonctionnement avec adaptateur secteur

Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-16 ZOOM.



#### Fonctionnement sur piles

- Utilisez 4 piles AA 1,5 volts conventionnelles (alcalines ou nickelhydrure de métal).
- Lisez attentivement les étiquettes d'avertissement des piles.
- En utilisation, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

#### Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

### **A Précautions**

#### Manipulation du produit

- Ne le laissez pas tomber, ne le heurtez pas et ne le forcez pas.
- Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

#### Environnement de fonctionnement

- Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- Ne pas utiliser près de chauffages, poêles et autres sources de chaleur.
- Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- Ne pas utiliser en présence de poussière excessive ou de sable.

#### Manipulation de l'adaptateur secteur

- Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

#### Manipulation des piles

- Installez les piles avec la bonne orientation +/-.
- Utilisez le type de pile spécifié. Ne mélangez pas piles neuves et anciennes ni des piles de marques ou types différents. En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.

#### Connexion des câbles aux prises d'entrée/sortie

- Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

#### Volume

N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

### Précautions d'emploi

#### Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le 

a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le 

d'appareil électronique à commande numérique, y compris le 

al, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

#### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyants abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

#### **Mauvais fonctionnement**

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres càbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV Zoom avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

#### Copyrights

- Windows® et Windows Vista® sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Les autres marques commerciales, noms de produits et noms de sociétés mentionnés dans ce mode d'emploi sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
- \* Toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

### Introduction

### Comme si vous utilisiez des pédales d'effet

Les trois effets ont chacun leurs propres écran, boutons de paramètres et pédale commutateur, ce qui vous permet de tous les contrôler de façon intuitive.

### Modélisation réaliste d'amplificateur

À l'aide de notre nouveau DSP ZFX-4, nous avons superbement recréé l'épaisseur des graves, la netteté et l'enveloppe de volume des notes, qui sont des éléments contribuant à des sensations de jeu naturelles. Les modèles vont de célèbres amplis historiques aux récents produits les plus recherchés, couvrant une grande variété de sons de basse.

### Combinez divers effets comme vous le voulez

Vous pouvez librement combiner plus de 100 types d'effet intégrés, y compris les préamplis et pédales d'effet adaptés aux basses.

### Un Looper synchronisable avec les rythmes

Le Looper peut se synchroniser sur les rythmes et enregistrer des phrases atteignant 40 secondes.

### Sauvegarde automatique

La sauvegarde automatique conserve de façon fiable les changements que vous faites.

### Fonctionne avec le logiciel Edit & Share de ZOOM

Le **BB** peut être utilisé avec le logiciel Edit & Share, qui est un éditeur de patch et un bibliothécaire sur ordinateur pour conserver une copie des patches et changer l'ordre des effets. Consultez le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp/) pour plus d'informations sur Edit & Share.

### Termes utilisés dans ce manuel

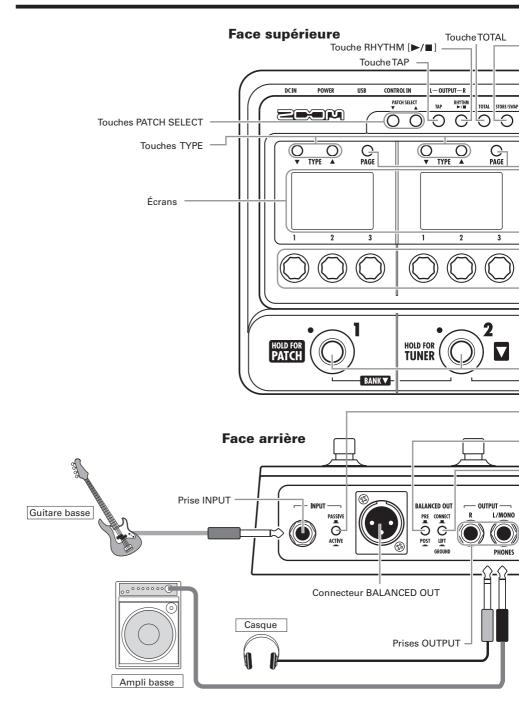
### **Patch**

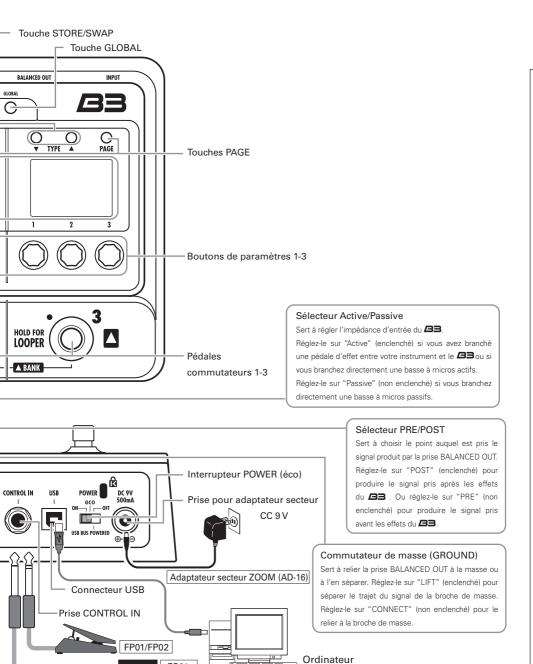
Le statut ON/OFF et les réglages des paramètres de chaque effet sont mémorisés dans des "patches". Utilisez les patches pour sauvegarder et rappeler les effets. Le **BB** peut mémoriser 100 patches.

### **Banque**

Un groupe de dix patches est appelé une "banque". Le 🗷 a 10 banques intitulées A-J.

## Nomenclature des parties





FS01

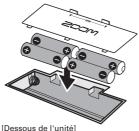
### Allumez et jouez

### Pour mettre sous tension

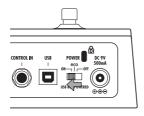
Baissez toujours le volume de l'amplificateur au minimum avant de mettre sous tension.

#### ■ Alimentation par piles

Insérez des piles dans le compartiment prévu à cet effet et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.

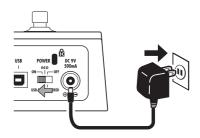






### ■ Alimentation par adaptateur

Branchez l'adaptateur secteur et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



Allumez l'amplificateur et montez son volume.

#### CONSEIL

Options de l'interrupteur d'alimentation POWER

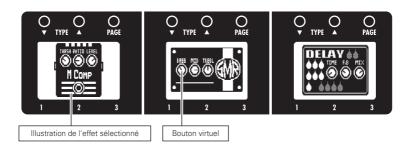
: Si le **BB** n'est pas utilisé durant environ 25 minutes, il passe en veille. Le 🗷 ne passe pas en veille tant qu'il reçoit un signal de la basse.

OFF : Avec un réglage "OFF", le 😝 peut être alimenté par un bus USB en le branchant au port USB

d'un ordinateur.

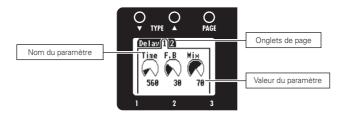
### Informations affichées

### ■ Écrans d'accueil : affichent le patch actuel



#### CONSEIL

- Les positions des boutons virtuels changent avec les valeurs des paramètres.
- **■** Écrans d'édition : affichent les paramètres édités (modifiés)



#### CONSEIL

• Si 4 paramètres ou plus peuvent être réglés, plusieurs onglets de page s'affichent.

### Réglage des effets

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.



- 1 Pour activer/désactiver les effets
  - Pressez  $\bigcirc$  ,  $\bigcirc$  et  $\bigcirc$  3



• Commutez l'effet ON/OFF.

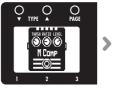


#### NOTE

- Un effet est activé (ON) quand la DEL de sa pédale commutateur est allumée.
- Un effet est désactivé (OFF) quand la DEL de sa pédale commutateur est éteinte.
- 2 | Pour sélectionner un type d'effet



• Le type d'effet change.





### CONSEIL

- Voir page 33 pour des informations sur les types et paramètres d'effet.
- Les réglages sont automatiquement sauvegardés.

## Pour régler les paramètres

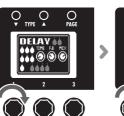


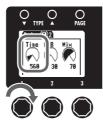






• L'écran d'édition s'ouvre pour que vous puissiez régler les paramètres.





#### **NOTE**

· Le temps, la vitesse et quelques autres paramètres d'effet peuvent être réglés en unités de note synchronisées sur le tempo.

## Pour changer de page

• Pressez C



• La page suivante s'ouvre.





### Capacité de traitement d'effet



Le **BB** vous permet de combiner trois effets comme vous le voulez. Toutefois, si vous associez des types d'effet nécessitant une grande puissance de traitement, il est possible d'outrepasser la capacité du 🖴 Si le traitement nécessaire aux effets dépasse la capacité du BB, "THRU" s'affiche par dessus l'illustration représentant l'effet et cet effet est court-circuité. Cela peut être évité en changeant un ou plusieurs des types d'effet.

#### **NOTE**

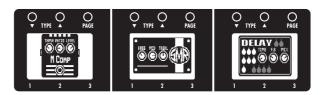
• Un effet consomme la même puissance de traitement, qu'il soit ou non activé.

#### CONSEIL

· Les modèles d'ampli nécessitent beaucoup de puissance de traitement.

## Sélection des patches

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

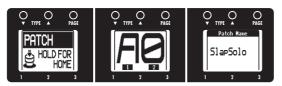


### 1 Pour activer la sélection de patch

Maintenez pressée durant 1 seconde pour activer la sélection de patch.



• Les écrans affichent la banque, le numéro et le nom du patch.



## 2 | Pour changer de patch

- Pressez pour sélectionner le patch immédiatement inférieur.
- Pressez ( pour sélectionner le patch immédiatement supérieur.
- Tournez de l'effet du milieu.

• Le numéro et le nom du patch changent.







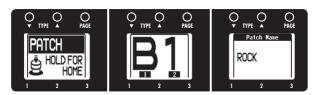


### 3 | Pour changer de banque

- Pressez à la fois ( ) et ( ) pour sélectionner la banque inférieure.
- Pressez à la fois pour sélectionner la banque supérieure.
- Tournez a de l'effet du milieu.



• Le nom et la banque du patch changent.



#### NOTE

Quand deux pédales commutateurs sont pressées en même temps, le son peut être affecté par celle qui a été
pressée légèrement avant l'autre. Pour éviter cela, ne produisez pas de son quand vous changez de banque.

## 4 Pour revenir aux écrans d'accueil

• Maintenez page pressée durant 1 seconde.





## Mémorisation de patches

Comme le **B** sauvegarde automatiquement les changements, les réglages sont sauvegardés après que les paramètres aient été réglés.

## 1 Pour mémoriser un patch ou l'échanger avec un autre

- Pressez
  - V
- clignote et les écrans ci-dessous s'affichent.



- 2 Pour choisir de mémoriser ou d'échanger le patch
  - Tournez de l'effet de gauche.

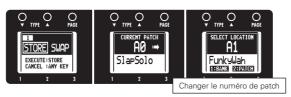


3 | Pour choisir où mémoriser/échanger le nouveau patch

### ■ Pour changer le numéro de patch où mémoriser/à échanger

• Tournez de l'effet de droite.

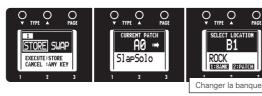




### ■ Pour changer la banque où mémoriser/à échanger

• Tournez de l'effet de droite.





#### NOTE

- Le patch actif ne peut pas servir de destination.
- Les valeurs de réglage actuelles sont automatiquement sauvegardées.

## 4 | Pour terminer la mémorisation/l'échange

• Pressez STORE/SWAP



• Après que "COMPLETE!" se soit affiché, le patch mémorisé/échangé s'ouvre.



### CONSEIL

### Réglage des paramètres spécifiques de patch

- 1 Pour activer le menu total
  - Pressez









#### NOTE

 Les réglages faits pour les paramètres généraux sont sauvegardés séparément pour chaque patch.

- 2 Pour régler le niveau du patch
  - Tournez de l'effet de gauche.





• La plage de réglage est 0-120.

#### CONSEIL

 Pour changer le volume général de tous les patches, réglez MASTER LEVEL (voir page 18).

- 3 | Pour régler la balance entre son d'origine et son d'effet
  - Tournez de l'effet de gauche.



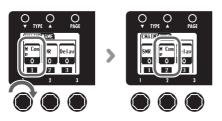
#### NOTE

 La plage de réglage est 0-100. Réglez sur 0 pour n'avoir que le son d'origine ou sur 100 pour n'avoir que le son d'effet.

## 4 Pour changer l'ordre des effets

• Tournez , et de l'effet du milieu pour intervertir les effets.





## 5 | Pour changer le nom du patch

• Pressez O de l'effet du milieu.









- : Tournez pour déplacer le curseur.
- symbole. SKIP: Tournez pour changer le type de caractère/
- A : Tournez pour changer le caractère.

### NOTE

Les caractères et symboles suivants peuvent être employés.
 ! # \$ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ \_ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (espace)



### Pour régler une pédale d'expression

Réglez la destination de la commande.

• Tournez de l'effet de droite.





#### NOTE

INPUT VOL : Sert à contrôler le niveau d'entrée.
 OUTPUT VOL : Sert à contrôler le niveau de sortie
 NO ASSIGN : Aucune fonction n'est assignée.

BAL:
 La balance entre le son d'origine et le son d'effet peut être réglée.

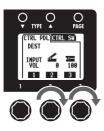
#### CONSEIL

- Tournez pour afficher les différents paramètres pouvant être contrôlés par la pédale d'expression.
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les paramètres qui peuvent être contrôlés dans chaque effet.
- Les niveaux de sortie du rythme et du Looper ne sont pas affectés par la pédale d'expression qui contrôle le volume de sortie.

Fixez la plage de réglage.

- Tournez de l'effet de droite pour fixer la valeur minimale.
- Tournez de l'effet de droite pour fixer la valeur maximale.





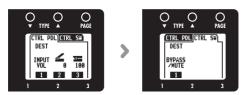
#### CONSEIL

 La valeur minimale peut être réglée plus haut que la valeur maximale. Dans ce cas, enfoncer la pédale diminue la valeur et la remonter l'augmente.

## 7 | Pour régler une pédale commutateur optionnelle

• Pressez O de l'effet de droite.





• Tournez de l'effet de droite.





#### BYPASS/MUTE

Règle l'effet pour laisser passer le son (bypass) ou le couper (mute).

#### **TAPTEMPO**

Battez le tempo désiré sur la pédale commutateur pour fixer le tempo utilisé par les rythmes, le Looper et les effets.

#### **NO ASSIGN**

Aucune fonction n'est assignée à la pédale commutateur.

#### NOTE

Quand plusieurs fonctions peuvent être assignées, utilisez en sélectionner une.



#### **CONSEIL**

- Pour utiliser la fonction choisie, l'effet correspondant doit aussi être activé (ON).
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les paramètres qui peuvent être assignés dans chaque effet.

### 8 | Pour quitter le menu TOTAL

• Pressez

### Changement de divers réglages

- Pour activer le menu GLOBAL
  - Pressez







#### **NOTE**

- · Les réglages des paramètres Global affectent tous les patches.
- Pour régler le niveau général (Master)
  - Tournez de l'effet de gauche.





#### NOTE

• La plage de réglage est 0-120.

- Pour régler le tempo général
  - de l'effet de gauche. Pressez





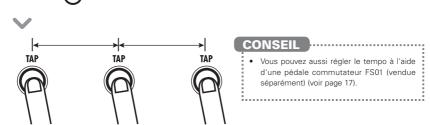


Vous pouvez aussi régler le tempo avec

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo sert à tous les effets, aux rythmes et au Looper.

### ■ Battue du tempo :

Pressez deux fois ou plus au tempo désiré.



## 4 Pour changer le sens de passage du signal

• Pressez O de l'effet de gauche.



• Tournez pour régler le sens de passage du signal.



## 5 Pour régler la temporisation du rétroéclairage

• Tournez de l'effet du milieu.







Les options de réglage sont ON et 1–30 secondes.

#### CONSEIL

• L'énergie consommée peut être réduite en atténuant le rétroéclairage

## 6 Pour sélectionner le type des piles

 Tournez de l'effet du milieu pour régler le type des piles sur ALKALINE (alcalines) ou Ni-MH (nickel-hydrure de métal).







🚻 : Alimentation par piles

🖶 : Alimentation par adaptateur secteur

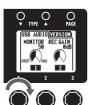
: Alimentation par bus USB

### ( NOTE

 Réglez correctement le type des piles afin d'obtenir un affichage fidèle de la charge restante.

## 7 | Pour régler la balance d'écoute d'audio USB

• Tournez de l'effet de droite.



#### NOTE

- Cela règle la balance entre les signaux envoyés par un ordinateur connecté (DAW) et le signal entrant et traité au travers de l'unité (DIRECT).
- · La plage de réglage est 0-100.
- Réglez-le sur 0 pour n'entendre que le signal DIRECT ou sur 100 pour n'entendre que le signal de la DAW.

## 8 | Pour régler le niveau d'enregistrement

• Tournez de l'effet de droite.





#### NOTE

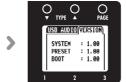
- Cela règle le niveau du signal envoyé à l'ordinateur.
- La plage de réglage est de ±6 dB.

## Pour voir les versions de firmware

• Pressez de l'effet de droite. **PAGE** 







#### CONSEIL

Vérifiez sur le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp) les dernières versions de firmware.

## Pour régler le contraste de l'écran

- de l'effet du milieu. Pressez

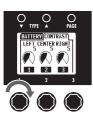


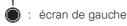




 $\stackrel{1}{\bigcirc}$  ,  $\stackrel{2}{\bigcirc}$  et  $\stackrel{3}{\bigcirc}$  de l'effet du milieu.











### Pour quitter le menu GLOBAL

• Pressez

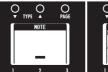
### Emploi de l'accordeur

### 1 | Pour activer l'accordeur

• Pressez durant 1 seconde.









- Presser durant
  1 seconde court-circuite les
  effets.

## 2 | Pour changer le diapason de l'accordeur

• Tournez de l'effet de droite.







• Le diapason (la médian) peut se régler de 435 à 445 Hz.

## 3 | Pour sélectionner le type d'accordeur

• Tournez de l'effet de droite.





#### **CHROMATIC**

L'accordeur chromatique affiche le nom de la note la plus proche (au demi-ton) et l'écart entre le son entrant et cette note.

#### **BASS**

Selon le type sélectionné, le nom de la corde la plus proche et l'écart entre sa hauteur et celle reçue sont affichés.

# Pour utiliser un accordage drop

 Tournez de l'effet de droite.



#### **NOTE**

· Le « Drop tuning » n'est pas possible quand TYPE est réglé sur CHROMATIC.

## Accordez la basse

• Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et accordez-la.

#### **■ ACCORDEUR CHROMATIQUE**

Le nom de la note la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



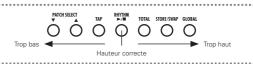
### **■ ACCORDEUR DE BASSE**

Le numéro de la corde la plus proche et l'écart avec la hauteur jouée sont affichées.



#### CONSEIL

Les touches situées au-dessus des écrans s'allument aussi pour témoigner de la justesse de l'accord.



## Pour arrêter l'accordage

 $\bigcirc$  ou  $\bigcirc$ 

### **Emploi de rythmes**

### Pour activer un rythme

Pressez

• Le pattern rythmique démarre automatiquement et l'écran de réglage du rythme s'ouvre.



#### CONSEIL

Vous pouvez utiliser un pattern rythmique en même temps que le Looper.

## Pour sélectionner le pattern rythmique

 Tournez 6 de l'effet de gauche.





#### **NOTE**

· Voir page 50 pour les types de pattern.

## Pour régler le tempo

de l'effet du milieu. Tournez





Vous pouvez aussi régler le tempo avec



#### **NOTE**

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.



• Tournez de l'effet de droite.





## 5 | Pour arrêter le rythme

• Pressez



## 6 Pour terminer le réglage du rythme

■ Le rythme s'arrête et l'écran précédent revient



- Pour sélectionner un patch (et continuer la lecture du rythme)
  - Pressez
- Pour revenir aux écrans d'accueil (et continuer la lecture du rythme)
  - Pressez ()

### **Emploi du Looper (mise en boucle)**

### Pour activer le Looper

 Pressez durant 1 seconde.





## Pour régler la durée d'enregistrement

de l'unité de gauche. Tournez







#### Manual (manuel)

Utilisez la pédale commutateur pour lancer et arrêter l'enregistrement.

#### Note mark (symbole de note)

Fixez la durée d'enregistrement en réglant le tempo et le nombre de noires.

#### NOTE

- Le LOOPER peut enregistrer de 1,5 à 40 secondes (20 secondes si l'annulation UNDO est en service).
- Si le réglage (nombre de noires) ne tombe pas dans cette plage, il sera automatiquement ajusté.
- Changer le réglage de TIME effacera la boucle actuellement enregistrée.

## Pour régler le tempo

de l'unité du milieu. Tournez





#### CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo avec
- · S'il n'y a pas encore eu de boucle enregistrée, vous pouvez aussi régler le tempo en le battant sur

#### **NOTE**

- La plage de réglage est 40-250.
- Changer le tempo effacera la boucle actuellement enregistrée.
- · Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

# 4 Pour enregistrer une phrase et la lire

• Pressez













### ■ En cas de réglage "Manual"

• Quand on presse à nouveau ou quand la durée maximale d'enregistrement (environ 40 secondes) est atteinte, la lecture en boucle démarre (et "PLAY" s'affiche).

### ■ En cas de réglage sur un symbole de note

• L'enregistrement se poursuit durant le temps fixé puis la lecture en boucle commence (et "PLAY" s'affiche).



 Pressez Odurant l'enregistrement pour annuler ce dernier.

#### NOTE

- Si vous utilisez un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte
- Si vous utilisez un rythme, le timing de la boucle est quantifié donc même si vous arrêtez l'enregistrement de la boucle un peu hors du temps, la fin de boucle sera recalée pour correctement correspondre au tempo.

## 5 | Pour régler le volume de la boucle

• Tournez de l'unité de droite.







• La plage de réglage est 0-100.



### ■ Pour commencer la superposition

• Durant la lecture en boucle, pressez



Lecture

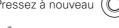
Superposition (Overdub)





### **■** Pour arrêter la superposition

Pressez à nouveau



Superposition (Overdub)



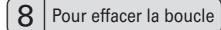




## 7 Pour arrêter la lecture

Pour arreter la lecture





• Pressez











## 9 Pour revenir aux écrans d'accueil

• Pressez



#### CONSEIL

• Vous pouvez revenir aux écrans d'accueil pendant qu'une boucle est lue.

#### NOTE

- · Revenir aux écrans d'accueil n'effacera pas la boucle.
- · Couper l'alimentation effacera la boucle.

### Pour changer les réglages du Looper

• Pressez O de l'unité de droite.







Pour activer l'annulation (Undo) (

Tournez de l'unité de droite.

#### NOTE

 Quand l'annulation Undo est en service (ON), la durée maximale de boucle est limitée à 20 secondes.

### **CONSEIL**

- Pour sélectionner le mode d'arrêt (STOP MODE)

Tournez de l'unité de droite.

Э	STOP MODE	Façon dont s'arrête la lecture
	STOP	La lecture s'arrête immédiatement.
	FINISH	La lecture s'arrête après avoir atteint la fin.
	FADE OUT	La lecture s'arrête après un fondu décroissant.

#### CONSEIL

- Même avec un réglage sur "FINISH" ou "FADE OUT", vous pouvez immédiatement arrêter la lecture en boucle en maintenant pressée
- Pour régler le niveau du rythme (RHYTHM LEVEL)

Tournez a de l'unité de droite.

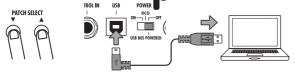
### Mise à jour du firmware

# Pour télécharger la dernière version de l'application de mise à jour du firmware :

Visitez le site web ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

#### CONSEIL

- Ouvrez le menu GLOBAL pour vérifier les versions actuelles de firmware (voir page 21).
- 1 Pour préparer la mise à jour du firmware
  - Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur OFF.
  - Tout en pressant en même temps O, branchez l'unité à un ordinateur au moyen du câble USB.



• L'écran VERSION UPDATE s'affiche.



## 2 | Pour mettre à jour le firmware

Lancez sur votre ordinateur l'application de mise à jour de la version et exécutez la mise à jour.

#### NOTE

 Ne débranchez pas le câble USB pendant la mise à jour du firmware.

#### CONSEIL

 Voir le site web ZOOM pour des instructions sur la façon d'utiliser l'application.

## 3 | Pour terminer la mise à jour

• Quand le **BB** a fini sa mise à jour, "COMPLETE!" s'affiche.



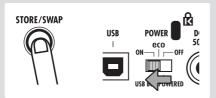
• Débranchez le câble USB.

#### CONSEIL -----

• La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les patches sauvegardés.

### Restauration des réglages d'usine par défaut du **23**.

- 1. Pour utiliser la fonction All Initialize (tout initialiser)
  - Tout en pressant , réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



· L'écran All Initialize s'affiche.



2. Pour exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser)

Pressez

#### NOTE

Pressez n'importe quelle touche autre que
 STORE/SWAP pour annuler.

#### CONSEIL

 Tout initialiser (All Initialize) restaurera tous les réglages d'usine par défaut du (A), y compris ceux de ses patches. N'utilisez pas cette fonction à moins d'être certain que cela soit ce que vous voulez faire.

## Emploi des fonctions d'interface audio

Cette unité peut s'employer avec des ordinateurs avant les systèmes d'exploitation suivants :

### ■ Systèmes d'exploitation (OS) compatibles

#### <Windows>

Windows® XP SP3 (32 bits) ou plus récent

Windows Vista® SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus récent

Windows® 7 (32 bits, 64 bits)

32 bits: Intel® Pentium® 4, 1,8 GHz ou plus rapide, 1 Go de RAM ou plus

64 bits: Intel® Pentium® DualCore, 2,7 GHz ou plus rapide, 2 Go de RAM ou plus

#### <Mac Intel>

OSX 10.5.8/10.6.5 ou plus récent

Intel® Core Duo, 1,83 GHz ou plus rapide

1 Go de RAM ou plus

### Quantification (résolution en bits)

16 bits

### ■ Fréquence d'échantillonnage

44,1kHz

Pour des détails sur les fonctions d'enregistrement, de lecture et autres, veuillez lire le guide de prise en main fourni.

#### CONSEIL

- Vous pouvez régler la balance entre les signaux du BB et ceux de l'ordinateur (voir page 20).
- · Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement (voir page 20).
- Avec l'interrupteur d'alimentation POWER sur OFF, le B peut être relié à un ordinateur par USB et alimenté par le bus USB.

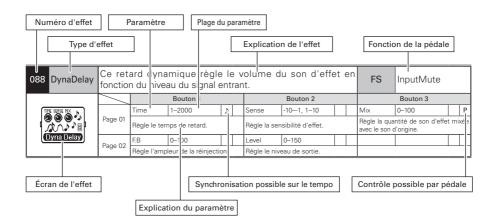
......

#### NOTE

 Pour écouter le signal de la basse que vous avez branchée après passage par le logiciel DAW, réglez la balance USB AUDIO MONITOR sur 100 (voir page 20).

Avec d'autres valeurs de réglage, les signaux de l'ordinateur et du 🗗 seront mixés, ce qui donnerait l'impression que le signal de sortie est traité par un effet flanger.

## Types et paramètres d'effet



### ■Types et paramètres d'effet

001 OptComp	Co				1.15		Factoria							
UUI UptComp	Ce con	npresseu	r est du style	AP	H	EX Punch								
TOT COMP (A)			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3				
60×		Drive	0–100		Р	Tone	0–100		Level	0–150				
COMP	Page 01	rage 01 Règle l'ampleur de la compression.				Règle le timb	ore.	Règle le niveau de sortie.						
002 D Comp	Ce con	npresseu	r est du style	M)	ΚR	Dyna Co	mp.							
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3				
EENSE TIME LEHEL	D 04	Sense	0-10			Tone	0-10		Level	0-150	Р			
900	Page 01	Règle la sensibilité du compresseur.			ır.	Règle le tim	bre.		Règle le niv	Règle le niveau de sortie.				
(D COMP)		ATTCK	Slow, Fast	П										
	Page 02		aque du compress e) ou Slow (lente).	eur	sur									
003 M Comp	Ce con	npresseu	r procure un s	son	pl	us nature	·I.							
		Bouton 1			Bouton 2				Bouton 3					
THESH RATED LEGEL		THRSH	0-50		Р	Ratio	1–10		Level	0-150				
M Comp	Page 01	Règle le niveau seuil d'activation du compresseur.			Règle le taux de compression.			Règle le niveau de sortie.						
	D 00	ATTCK	1–10											
	Page 02	Règle l'atta	que du compresse	ur.						•				
004 DualComp	Compre	esseur qu	ui permet de r	égle	er:	séparéme	ent les plages	de l	autes et b	oasses fréque	nces.			
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3				
KI U RE		Hi	0-50			Lo	0-50		Freq	300Hz- 1.5kHz	Р			
DUAL COMP	Page 01													
120 0 120		Level	0-150			Tone	0-10							
	Page 02	Règle le niveau de sortie. Règle la qualité tonale du sor												
005 160 Comp	Ce con	npresseu	r est du style	db	x 1	60A.			•					
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3				
		THRSH	-60-0			Ratio	1.0-10.0	П	Gain	0-20	П			
160 COMP	Page 01	Règle le ni l'effet.	veau seuil d'activa	tion	de	Règle le tau	x de compression		Règle le ga	in après compress	ion.			
	D 65	Knee	Hard, Soft			Level	0-150	F						
	Page 02	Règle la pro	ogressivité d'action	١.		Règle le niv	eau de sortie.							

### Types et paramètres d'effet

	Liiiiiiii	miteur qui supprime les crêtes de signal au-dessus d'un certain										
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
		THRSH	0-50		Р	Ratio	1–10		Level	0-150		
Limiter 🕝	Page 01	référence p	iveau seuil du siç our l'action du limi		de	Règle le ta limiteur.	ux de compress	sion du	Règle le niv	eau de sortie.		
. <b>७७७</b> 🙃.		REL	1–10									
	Page 02	pour cesse	nps nécessaire au r son action une gnal retombé sous	fois	le							
007 SlowATTCK	Cet effe	et ralentit	l'attaque de	cha	qι	ie note, p	our un jeu de	e typ	e violon.			
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
TIME CURIE LEVEL		Time	1–50	П	Р	Curve	0-10	П	Level	0-150	ТТ	
SION ATTCK	Page 01	Règle le temps d'attaque.			Règle la co volume dura	urbe de changen nt l'attaque.	Règle le niv	eau de sortie.				
008 ZNR	La réduc	ction de b	ruit unique de 2	ZOC	M	coupe le	bruit durant le	s pau:	ses de ieu	sans affecter I	e sor	
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
Etr - ENIELDE		THRSH	1–25	П	P	DETCT	Gtrln, Efxln		Level	0-150	т	
ZNR (S) (C) (II)	Page 01		nsibilité d'effet.			Ràgia la niveau de détection du						
009 GraphicEQ	Cette u	nité a un	égaliseur ser	ot b	an	ides.						
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
		50Hz	-12-12	П		120Hz	-12-12	П	400Hz	-12–12	$\top$	
<b>######</b>	Page 01	Règle l'acc 50 Hz.	entuation/atténu	ation	à	Règle l'acc 120 Hz.	entuation/atténu	ation a	Règle l'acc 400 Hz.	centuation/atténu	Jation	
		500Hz	-12–12			800Hz	-12–12		4.5kHz	-12–12		
Captill (Captill (Cap	Page 02	500 Hz.	centuation/atténu	ation	à	800 Hz.	entuation/atténu	ation a	Règle l'acc 4,5 kHz.	centuation/atténu	Jation	
	Page 03	10kHz	-12-12	Ļ	,	Level	0–150					
10 ParaEQ		10 kHz.	ur paramétric				eau de sortie.					
I alaLQ	C est u	ii egalise		lue	a .				1	-		
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
(t	Page 01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-20-20		
/   • 🏐 Para 🖭 \			quence centrale d'	EQ1.	_	Règle le Q o			Règle le gai			
TREA A SAIN	Page 02	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-20-20		
			quence centrale d'	EQ2.		Règle le Q c	rEQ2.		Règle le gai	n d'EQ2.		
	Page 03	Level Règle le niv	0–150 eau de sortie.									
Splitter			le signal er e rapport de r					/bass	e [Lo]) et	vous perm	et d	
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
		Hi	0–100			Lo	0–100		Freq	80Hz-2.5kHz		
	Page 01		ıx de la bande des	haut	es		x de la bande des	basses		aration entre les p		
Softwar			dans le mixage.		_	fréquences	dans le mixage.		hautes et de	basses fréquences.		
(2,4443)	Page 02	Level Règle le niv	0–150 eau de sortie.		Р							
12 Bottom B	Accent	ue les ha	utes et les ba	1556	25	fréquenc	es.					
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
	$\vdash$	Bass	0-10		P	Trebl	0-10		Level	0-150	$\overline{}$	
Bottom	Page 01		leur de l'accentuat		_		leur de l'accentuat	tion des		reau de sortie.		
013 Exciter	Cet exc	iter est o	lu style BBE	Son	ic	Maximize	er.					
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
PESS TREAL LEVEL	$\vdash$	Bass	0–10		P	Trebl	0-10		Level	0-150		
.  OOO  .												

014 CombFLTR	Cet effe		filtre en pe	igne	obtenu p	ar fixation de	la m	odulation	du flanger co	mme
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
FREE RESO MIX		Freq 1	-50	П	Reso	-10-0-10		Mix	0-100	
	Page 01	-	ence accentuée		de l'effet.	nsité du son de rés	sonanc	Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
[CombFLTR]	Page 02		-10 ation des aigus	du sc	n Règle le niv	0–150 veau de sortie.				
015 AutoWah	Cet effe	et wah-wah	n varie en fo	ncti	on de l'int	ensité d'attac	ue d	u médiato	or.	
		Bouton 1				Bouton 2	Bouton 3			
SOUR RELIAN		Sense -1	10—1, 1–10		Reso	0–10		Dry	0-100	
AutoWah	Page 01		bilité de l'effet.		Règle l'inte de l'effet.	nsité du son de rés	sonanc	Règle le nive	eau du son d'origin	е.
	Page 02	- 1	-150							
		Règle le nivea	u de sortie.							
016 ZTron	C'est c	omme un f	iltre suiveu	r d'e	nveloppe	Q-Tron en mo	ode p	asse-bas	(LP).	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
SENSE (C)		Sense -1	10—1, 1–10	ı		0–10		Dry	0-100	
NEST ©	Page 01		bilité de l'effet.		Règle l'inte de l'effet.	nsité du son de rés	sonanc	Règle le nive	eau du son d'origin	e.
	Page 02		-150		-					
		Règle le nivea							:	
017 M-Filter	Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un filtre passe-bas MOC						MF-	01 et une la	irge plage de ré	glage.
		ا	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		· ·	-100	ı	001100	0–10		Reso	0–10	
	Page 01	suiveur d'enve		du filti	negle la se	nsibilité de l'effet.			sonance d'effet.	
N-Filter	Page 02		PF, BPF, LPF		Chara	2Pole, 4Pole		VLCTY	Fast, Slow	
" ' " " "	-	Règle le type				oleur du filtrage ap	plique.	Regle l'amp	oleur du filtrage ap	plique.
	Page 03		-100 ice entre son d	origin	e Règle le niv	0-150 /eau de sortie.				
018 A-Filter	C'est u		sonance av	ec u	ne envelo	ppe nette.				
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		Sense 1	-10		Peak	0-10		Mode	Up/Down	
A-FILTER	Page 01	Règle la sensi	bilité de l'effet.		Règle la va	leur Q du filtre.			si le filtre change u le bas (Down).	vers le
	Page 02	, ,	-100		Level	0-150				
	1	Règle le nivea	u du son d'origir	ne.	Règle le niv	Règle le niveau de sortie.				
019 Cry	Cet effe	et fait varie	r le son con	nme	un modu	lateur parlant				
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	. 5.	-10 de fréquences	traité	Reso e Règle l'inte de modulati	0-10 nsité du son de rés	sonanc	Sense Règle la ser	-101, 1-10 nsibilité de l'effet.	Р
		· .	-100		l evel	0-150				
	Page 02	Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.								
020 Step	Cet effe		lonne au so	n ur	caractère	à paliers.			:	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
			-100		Rate	0-50	) F	Reso	0-10	T
STEP RATE OF	Page 01		ude de la modula	ation.		esse de la modula	1 - 1		nsité du son de ré on.	sonance
( <u>О`Д' </u> ;Ф)	Page 02	Shape 0	-10		Level	0-150				
	rage 02	Règle l'envelo	ppe d'effet.		Règle le niv	eau de sortie.				

### Types et paramètres d'effet

	Ce filtre	e séquenc	ceur a le timb	ore	d'ι	ın Z.Vex S	Seek-Wah.					
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
SEU FILTER		Step	2–8	П	$\neg$	PTTRN	1–8		Speed	1-50	Þ	F
FILIEK BOOK	Page 01	Règle le non	nbre de pas de sé	quen	ce.	Règle le mo	tif (pattern) d'effet		Règle la vite	sse de la modula	tion.	
<b>0000</b>	D 00	Shape	0-10		$\neg$	Reso	0–10		Level	0-150	T	Т
	Page 02	Règle l'enve	eloppe du son d'ef	fet.		Règle la rés	onance d'effet.		Règle le nive	eau de sortie.		
2 RNDM FLTR	Cet effe	et filtre ch	nange aléatoi	rem	ıer	nt le carac						
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		Ļ
	Page 01	Speed	1–50	<b>&gt;</b>	Р	Range	0–100		Reso	0–10	$\perp$	
) T	- ago or	Règle la vite	sse de la modulat	ion.	_	Règle la plag	e de fréquences a	ffectée.	- ·	onance d'effet.		_
# PRANSE		Туре	HPF, BPF, LPF		_	Chara	2Pole, 4Pole		Bal	0–100	L	
\ 	Page 02		e de filtrage.			Règle l'amp	leur du filtrage app	oliqué.	Règle la bal et son d'effe	ance entre son et.	d'orio	gir
	Page 03	Level	0–150		_							
	r ago oo	Règle le nive	eau de sortie.							:		
Booster B	Simula	tion de l'E	P Booster X	otic	, а	u son cha						
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3	Ļ	_
000	Page 01	Gain	0–100		Ρ	Bass	-10–10		Trebl	-10–10	L	
Booster	r ago or	Règle le gair	٦.		_	Règle le nive	au des basses fréqu	uences.	Règle le nive	au des hautes fréd	ueno	ces
	Page 02	Level	0–150		_						╙	
	1 age 02	Règle le nive	eau de sortie.									
OverDrive	Simule	la pédale	Boss de sat	urat	ioi	n pour ba	sse ODB-3.					
			Bouton 1		$\neg$		Bouton 2			Bouton 3		П
TAIN TONE LEVEL	Page 01	Gain	0–100		Р	Tone	0–100		Level	0–150	$\Box$	Ι
OverDrive		Règle le gair			_	Règle le tim	bre.		Régle le nive	eau de sortie.	_	_
	Page 02	Règle la bal et son d'effe	0-100 ance entre son d	'origi	ine						_	L
Bass Muff	Simula		Bass Big Mu	uff d	  'E'	lectro-Ha	rmonix.					_
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
(EKEN TONE LEVEL)	$\overline{}$	Gain	0-100	П	Р	Tone	0–100		Level	0-150	т	Т
@@@	Page 01	Règle le gair			$\dashv$	Règle le tim			Rèale le nive	eau de sortie.	_	_
BRSS MUFF		Mode	NORM, BsBST	П	$\dashv$	Bal	0–100		1		Т	Т
	Page 02	Sélectionne le mode de distorsion.				Dàgla la bal	ance entre son d	oriaine				
					. 1	et son d'effe	et.					
T Scream			TS808 Iban		ad	et son d'effe orée par	et.		taristes c	omme boos	ter	
T Scream			n nombre de		ad	et son d'effe orée par	de nombreu		taristes c		ter	•
T Scream		nspiré bor	n nombre de Bouton 1		ad ne:	et son d'effe orée par S.	de nombreu  Bouton 2			Bouton 3	ter	T
T Scream		nspiré bor Gain	Bouton 1 0-100		ad	et son d'effe orée par S. Tone	de nombreu  Bouton 2 0-100		Level	Bouton 3 0–150	ter	I
T Scream	ayant ir	Gain Règle le gair	n nombre de Bouton 1 0-100 n.		ad ne:	et son d'effe orée par S.	de nombreu  Bouton 2 0-100		Level	Bouton 3	ter	I
T Scream  T Scream	ayant ir	Gain Règle le gain Bal	Bouton 1 0-100	clor	ad ne:	et son d'effe orée par S. Tone	de nombreu  Bouton 2 0-100		Level	Bouton 3 0–150	ster	I
T Scream  T Scream  T Scream	Page 01	Gain Règle le gair Bal Règle la bala son d'effet.	Bouton 1 0–100 n. 0–100	clor	ad ne: P	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim	de nombreu  Bouton 2 0-100 bre.	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3 0–150 eau de sortie.		I
SAIN TIME LESEL SEE	Page 01	Gain Règle le gair Bal Règle la bala son d'effet.	Bouton 1 0–100 n. 0–100 unce entre son d'or	clor	ad ne: P	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim	de nombreu  Bouton 2 0-100 bre.	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3 0–150 eau de sortie.		I
T Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat	Gain Règle le gair Bal Règle la bala son d'effet.	Bouton 1  0-100  n.  0-100  nonce entre son d'or  pédale de dis	clor	ad ne: P	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim	Bouton 2 0–100 bre. S-1, qui s'est	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3  0–150 eau de sortie.  ut très longte		I
7 Dist 1	Page 01	Gain Règle le gain Bal Règle la bala son d'effet. tion de la	n nombre de  Bouton 1  0-100  n.  0-100  nnce entre son d'or  pédale de dis  Bouton 1  0-100	clor	ad nes	et son d'effe orée par s. Tone Règle le tim	Bouton 2 0-100 bre.  6-1, qui s'est Bouton 2	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3 0–150 sau de sortie.  It très longte Bouton 3 0–150		I
T Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat	spiré bor  Gain Règle le gain Bal Règle la bala son d'effet.  tion de la p	n nombre de  Bouton 1  0-100  n.  0-100  nnee entre son d'or  pédale de dis  Bouton 1  0-100  n.	clor	ad nes	et son d'effe orée par s.  Tone Règle le tim	Bouton 2 0-100 bre.  6-1, qui s'est Bouton 2	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3 0-150 eau de sortie.  It très longte Bouton 3		I
7 Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat	Gain Règle le gain Bal Règle la bala son d'effet. Cion de la p Gain Règle le gain Bal	n nombre de  Bouton 1  0-100  n.  0-100  nnce entre son d'or  pédale de dis  Bouton 1  0-100	clor	ad ne: P	et son d'effe orée par s. Tone Règle le tim	Bouton 2 0-100 bre.  6-1, qui s'est Bouton 2	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3 0–150 sau de sortie.  It très longte Bouton 3 0–150		I
7 Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat Page 01 Page 02	Gain Règle le gair Bal Règle la bala son d'effet. Cain Gain Règle la bala son d'effet. Gain Règle le gair Bal Règle le gair	n nombre de  Bouton 1  0-100  n.  0-100  nnce entre son d'or  pédale de dis  Bouton 1  0-100  n.  0-100	clor	ad ne:	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim  Boss DS Tone Règle le tim	Bouton 2 0–100 bre. S-1, qui s'est Bouton 2 0–100 bre.	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3  0–150  aau de sortie.  It très longte  Bouton 3  0–150  aau de sortie.		I
7 Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat Page 01 Page 02	Gain Règle le gair Bal Règle la bala son d'effet. Cain Gain Règle la bala son d'effet. Gain Règle le gair Bal Règle le gair	n nombre de Bouton 1    0-100   n.   0-100   n.   0-100   o-100   pédale de dis Bouton 1   0-100   n.   0-100   n.   0-100   nnce entre son d'or	clor	ad ne:	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim  Boss DS Tone Règle le tim	Bouton 2 0–100 bre. S-1, qui s'est Bouton 2 0–100 bre.	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3  0–150  aau de sortie.  It très longte  Bouton 3  0–150  aau de sortie.		I
7 Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat Page 02 Simulat Simulat	Gain Règle le gair Bal Règle la bala son d'effet. Cain Gain Règle la bala son d'effet. Gain Règle le gair Bal Règle le gair	n nombre de Bouton 1    0-100   n.   0-100   n.   0-100   pédale de dis Bouton 1   0-100   n.   0-100   n.   0-100   n.   très populaire	clor	ad ne:	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim  Boss DS Tone Règle le tim	Bouton 2 0–100 bre. S-1, qui s'est Bouton 2 0–100 bre.	x gui	Level Règle le nive	Bouton 3  0–150  aau de sortie.  It très longte  Bouton 3  0–150  aau de sortie.		I
7 Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat Page 01 Page 02	Gain Règle le gait Bal Règle la bala son d'effet. Cain Règle le gait Bal Règle le gait Bal Règle le la bala son d'effet. tion de la	n nombre de Bouton 1  0-100  n.  0-100  nonce entre son d'or  pédale de dis Bouton 1  0-100  n.  0-100  nrice entre son d'or  très populaire Bouton 1  0-100	clor	ad nes	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim  Tone Règle le tim  O Rat céle	Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100	x gui	Level Règle le nivi  Level Règle le nivi  Règle le nivi  Level Règle le nivi  Level Level	Bouton 3  0-150  aau de sortie.  It très longte  Bouton 3  0-150  aau de sortie.  Éée.  Bouton 3  0-150		I
7 Dist 1	Page 01 Page 02 Simulat Page 02 Simulat Simulat	Gain Règle le gain Bal Règle la bala son d'effet. Cain Règle le gain Règle le la bala Règle le la bala Règle la bala Règle la bala son d'effet.	n nombre de Bouton 1  0-100  n.  0-100  nonce entre son d'or  pédale de dis Bouton 1  0-100  n.  0-100  nrice entre son d'or  très populaire Bouton 1  0-100	clor	ad nes	et son d'effe orée par S. Tone Règle le tim  Doss DS Tone Règle le tim  O Rat cél	Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100 bre.  Bouton 2 0-100	x gui	Level Règle le nivi  Level Règle le nivi  Règle le nivi  Level Règle le nivi  Level Level	Bouton 3  0–150  aau de sortie.  It très longte  Bouton 3  0–150  aau de sortie.  éée.  Bouton 3		I

029 FuzzSmile				ıui a	a fa	ait l'histoi	re du rock gr	râce	à	son desi	gn plein d'h	umour
ozo pazzoniio	et à sa	sonorité	formidable.  Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3	
_	$\rightarrow$	Gain	0-100		P	Tone	0-100		-	Level	0-150	
	Page 01				Р	Règle le tim			$\dashv$			
(FuzzSmile )		Règle le gai				negle le tirr	ibre.		$\dashv$	negle le niv	eau de sortie.	
	Page 02	Bal	0–100	Ш					$\dashv$			
	1 age 02	son d'effet.	ance entre son d'o	rigine	et							
030 GreatMuff			a Big Muff E our son gros				ix préférée zz.	par	de	célèbre	s artistes d	ans le
			Bouton 1				Bouton 2		П		Bouton 3	
(BAIN TONE LEVEL)		Gain	0-100		Р	Tone	0-100			Level	0-150	
<u>  9 6 6  </u>	Page 01	Règle le gai	n.			Règle le tim	bre.		╗	Règle le niv	eau de sortie.	
GreatMuff		Bal	0-100					П	┪		1	
<u> </u>	Page 02	Règle la bala son d'effet.	ance entre son d'o	rigine	et							
031 MetalWRLD		tion de la ns puissa		s N	1et	al Zone,	caractérisée	par	u	n long s	ustain et de	s bas-
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3	
TAIN TINE LEVEL	Page 01	Gain	0–100		Р	Tone	0–100			Level	0-150	
MetalWRLD	1 age of	Règle le gai	n.			Règle le tim	bre.			Règle le niv	eau de sortie.	
HECUIAKED		Bal	0-100									
	Page 02	Règle la bala son d'effet.	ance entre son d'o	rigine	et							
032 BassDrive	Simula	tion du Sa	ansamp Bass	Dr	ive	r DI, très	populaire ch	nez le	es	bassiste	s.	
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3	
	D 01	Bass	-10–10			Trebl	-10–10			Prese	-10–10	
eggs triggt	Page 01	Règle le nive	au des basses fréq	uenc	es.	Règle le nive	eau des hautes fréc	quence	es.	Règle le nive	eau des super hau	tes fréq.
		Gain	0-100		Р	Blend	0-100	П	T	Level	0-150	
BASS DRIVE	Page 02	Règle le gai	n.			Règle la bala son d'effet.	ance entre son d'o	rigine	et	Règle le niv	eau de sortie.	
		Mid	-10–10									
	Page 03	Règle le r moyennes.	iveau des fréq	uenc	es							
033 D.I Plus	Simula	tion de la	MXR Bass D	).l.+	, с	ui a à la	fois un canal	clair	e	t un avec	distorsion.	
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3	
	Page 01	Bass	-10-10			Trebl	-10–10			Prese	-10-10	
	Page 01	Règle le nive	au des basses fréq	uenc	es.	Règle le nivea	au des fréquences m	oyenne	es.	Règle le nive	eau des hautes fré	quences.
		Gain	0-100	П	Р	Blend	0-100		T	Level	0-150	
⊚D.I+⊚	Page 02	Règle le gai	n.			Règle la bala son d'effet.	ance entre son d'o	rigine	et	Règle le niv	eau de sortie.	
		Color	On/Off			CHAN	CLN / DIST					
	Page 03	Active/désa préréglée.	ctive la correction	n ton	ale	Fait alterner avec distors	entre canal clair ion.	et car	nal			
034 Bass BB	Simula	tion du pr		ВВ	de	Xotic, q	ui a un gros :	son (	de	type lan		
要 要   图			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3	
000	Page 01	Gain	0–100		Р	Bass	-10–10			Trebl	-10–10	
Basszszs	rage or	Règle le gai	n.			Règle le nive	au des basses fréc	quence	s.	Règle le nive	eau des hautes fré	quences.
	Page 02	Dry	0-100			Level	0-150					
	rage 02	Règle le niv	eau du son d'origi	ne.		Règle le niv	eau de sortie.					
035 DI5	Simule	le préam	pli U5 d'AVA	LOI	V [	DESIGN.						
A EATH TONE LEVEL -			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3	
000		Gain	0-100			Tone	Off, 1–6			Level	0-150	Р
<b>OB</b>	Page 01	Règle le gai				Règle le tim			$\dashv$	Règle le niv	eau de sortie.	
		HiCut	On/Off					Т	$\dashv$		1	
	Page 02		pe les hautes fréq	uenc	es				$\dashv$			
	1	1	,									

Page 01 Bass 0-10 Trebl 0-10 Level 0-150 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des hautes fréquences. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle la fréquence centrale des médiums.  O37 AC Bs Pre  C'est un modèle de préampli avec un égaliseur graphique.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 1 Règle le gain. Page 01 Règle le gain. Page 02 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des hauts-médiums.  O38 SVT Simulation de l'ampli basse rock ultime, le SVT Ampeg.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 1 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des fréquences moyennes. Rè	ton 3  O P P sortie.  6.3kHz lel des bas-médiums. O shautes fréquences.  ton 3  O S hautes fréquences.
Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des hautes fréquences. Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des hautes fréquences. Règle le niveau des des des médiums.    Règle la fréquence centrale des médiums.	ton 3  D P sortie.  6.3kHz lel des bas-médiums. 0 shautes fréquences.  ton 3 0 shautes fréquences.
Régle le niveau des basses fréquences.   Régle le niveau des hautes fréquences.   Régle le niveau des l'acquences.   Régle le niveau des fréquences moyennes.   Régle le niveau des fréquences moyennes.   Régle le niveau des fréquence centrale des médiums.	ton 3  D P D sortie.  -6.3kHz   lel des bas-médiums.  D   s hautes fréquences.  ton 3  D   s hautes fréquences.
Page 02 Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle la fréquence centrale des médiums.  C'est un modèle de préampli avec un égaliseur graphique.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 1 Page 01 Règle le giain. Page 02 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des basses fréquences noyennes. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des basses fréquences noyennes. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des des niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des des niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des des niveau	P sortie.  -6.3kHz lel des bas-médiums. 0 shautes fréquences.  ton 3 0 shautes fréquences.
ACBS Pre  C'est un modèle de préampli avec un égaliseur graphique.  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 1  Page 01  Règle le gain.  Règle le niveau des basses fréquences.  Règle le niveau des hauts-médiums.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des hauts-médiums.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des hauts-médiums.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des des fréqu	P sortie.  -6.3kHz lel des bas-médiums. 0 shautes fréquences.  ton 3 0 shautes fréquences.
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 1  Page 01  Règle le gain.  Page 02  Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des basses fréquences noyennes. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des basses fréquences noyennes. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des	P sortie.  -6.3kHz lel des bas-médiums. 0 shautes fréquences.  ton 3 0 shautes fréquences.
RcBsPre  Règle le gain.  Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des basses fréquences moyennes. Règle le niveau des basses fréquences moyennes. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau de	P sortie.  -6.3kHz lel des bas-médiums. 0 shautes fréquences.  ton 3 0 shautes fréquences.
Règle le niveau des basses fréquences.  Règle le niveau des hauts-médiums.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des fréquences moyennes.  Règle le niveau des fréquences.  Règle le niveau des des fréquences.  Règle le niveau des des fréquences.  Règle le n	sortie.  -6.3kHz   sortie.  -6.3kHz   sortie.  0   shautes fréquences.  ton 3   shautes fréquences.
Règle le gain. Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des la lum.  Page 02 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des basses fréquences noyennes. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des hauts-médium	-6.3kHz le des bas-médiums. 0 s hautes fréquences. ton 3 0 s hautes fréquences.
Page 02 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des bas-médiums.  Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des bas-médiums.  Règle le niveau des basses fréquences moyennes.  Règle le niveau des hauts-médiums.  Règle l	lle des bas-médiums.  0
Page 03 Mid	0 shautes fréquences.  ton 3 0 shautes fréquences.
Page 03 Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des hauts-médiums. Règle le niveau des sources de l'ampli basse rock ultime, le SVT Ampeg.    Bouton 1   Bouton 2   Bouton 2   Bouton 3	ton 3 0 a hautes fréquences. 0 a hautes fréquences.
Simulation de l'ampli basse rock ultime, le SVT Ampeg.    Bouton 1   Bouton 2   Bouton 2	ton 3 0   s hautes fréquences.
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 2  Bouton 2  Bouton 2  Bass    -10-10	0 s hautes fréquences.
Page 01    Bass   -10-10   Mid   -10-10   Trebl   -10-11     Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des fréquence moyennes. Règle le niveau des fréquence moyennes. Règle le niveau des fréquence centrale des médiums.    Mid_F   32Hz-6.3kHz   Gain   0-100   P   Level   0-150     Règle la fréquence centrale des médiums. Règle le gain. Règle le niveau des fréquences moyennes.	0 s hautes fréquences.
Page 01 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des frègle niveau des fréquences moyennes de frègle niveau des fréquences moyennes de frègle nive	s hautes fréquences.
Mid_F 32Hz_6.3kHz Gain 0-100 P Level 0-150  Sign and the second of the s	0
Page 02 Règle la fréquence centrale des Règle le gain.  Règle le niveau de Mêgle le pain.  Règle le niveau de Mêgle le niveau d	
Ultra Both, Cut CAB Voir Tableau 1 Mix 0–100	some.
Both, Cut	
Page 03 According los hautos et hassas	ntre signal pris après
fréquences.  Sélectionne le baffle.  préampli et signal pris	
039 B-Man Simulation du Bassman 100 de Fender.	
Bouton 1 Bouton 2 Bout	ton 3
Page 01 Bass -10-10 Mid -10-10 Trebl -10-10	0
Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des	hautes fréquences.
Mid_F         32Hz-6.3kHz         Gain         0−100         P         Level         0−150	)
B-MAN Page 02 Règle la fréquence centrale des médiums. Règle le gain. Règle le niveau de	sortie.
Deep On/Off CAB Voir Tableau 1 Mix 0-100	)
Page 03  Règle le caractère des basses fréquences. Sélectionne le baffle.  Règle la balance en préampli et signal pris	ntre signal pris après après haffle
040 HRT3500 Simulation du HA3500 Hartke, célèbre pour son cône en aluminium.	
Bouton 1 Bouton 2 Bout	ton 3
Bass   -10-10   Mid   -10-10   Trebl   -10-11	
Page 01 Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des	
Hrt-3500   Mid F   32Hz-6.3kHz   TUBE   0-100   P   Level   0-150	
Page 02 Règle la fréquence centrale des Règle le mixage du son lampe et du médiums.  Règle le niveau de son transistor.	
Comp Off, 1–10 CAB Voir Tableau 1 Mix 0–100	)
Page 03 Règle l'ampleur de la compression. Sélectionne le baffle. Règle la balance en préampli et signal pris	ntre signal pris après après haffle
041 SMR Simulation du SM-900 de SWR, au son hi-fi célèbre.	
Bouton 1 Bouton 2 Bout	ton 3
Bass   -10-10   Mid   -10-10   Trebl   -10-10	
Page 01  Règle le niveau des basses fréquences. Règle le niveau des fréquences moyennes. Règle le niveau des	
15 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	
Page 02  Règle la fréquence centrale des médiums. Règle le gain.  Règle le niveau de	
ENHNC 0-10 CAB Voir Tableau 1 Mix 0-100	
Commando de tanglité qui abango la	ntre signal pris après

042 FlipTop	Simula	tion du B-	·15 Ampeg re	endu (	célèbre pa	ar le son Mot	own (	des année	es 1960.	
,			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	D 01	Bass	-10-10		Mid	-10-10		Trebl	-10-10	
	Page 01	Règle le nive	au des basses fréq	uences.	Règle le nive	au des fréquences mo	oyennes.	Règle le nive	eau des hautes fréd	quences
	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0-100	Р	Level	0-150	
Flip Top	rage 02	Règle la fréqu	ence centrale des m	nédiums.	Règle le gai	in.		Règle le niv	eau de sortie.	
-000	Page 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100	
	rage 03	Accentue le fréquences.	es hautes et les	basses	Sélectionne	le baffle.			ınce entre signal p gnal pris après baffle.	ris aprè
043 Acoustic	Simula	tion de l'A	Acoustic 360	réput	é pour le	corps de ses	méd	iums.		
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
	rage 01	Règle le nive	au des basses fréq	uences.	Règle le nive	au des fréquences mo	oyennes.	Règle le nive	eau des hautes fréd	quences
		Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0-100	Р	Level	0-150	
acoustic	Page 02	Règle la fr médiums.	équence centra	le des	Règle le gai	in.		Règle le niv	eau de sortie.	
'		Bright	On/Off		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0-100	
	Page 03	Sur On, a fréquences.	ccentue les h	nautes	Sélectionne	le baffle.			ance entre signal p gnal pris après baffle.	ris aprè
044 Ag Amp	Simula	tion du DI	B750 Aguilar,	célèl	ore pour s	sa puissance	de sc	n.		
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10	
l	1 age 01	Règle le nive	au des basses fréq	uences.	Règle le nive	au des fréquences mo	oyennes.	Règle le nive	eau des hautes fréd	quences
agamp		Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0-100	P	Level	0-150	
BESS MID TREEL	Page 02	Règle la fr médiums.	équence centra	ile des	Règle le gai	in.		Règle le niv	eau de sortie.	
	Page 03	Char	Off, Deep, Brght, Both		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100	
	1 age oo	Sélectionne préréglés.	un des 4 types	de son	Sélectionne	le baffle.			ince entre signal p gnal pris après baffle.	ris aprè
045 Monotone	Simula	tion du l	MINI-BRUTE	E III c	le POLY	TONE avec s	ses n	nédiums	caractéristi	ques
045 Monotone	souven	t employe	é par les mus	sicien	s de jazz.					
			Bouton 1		1	Bouton 2			Bouton 3	
		Bass	-10-10	П	Mid	-10-10	П	Trebl	-10-10	Т
	Page 01		au des basses fréq	Liences	-	au des fréquences mo	ovennes		au des hautes fréd	uences
Kanak		Mid F	32Hz=6.3kHz	1	Gain	0-100	P	Level	0-150	1
MONOTONE	Page 02		équence centra	le des					eau de sortie.	
WXXXXXXXXX		Char	Dark, Brght, Flat		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0-100	
	Page 03	Sélectionne préréglés.	un des 3 types		Sélectionne	le baffle.			ince entre signal p gnal pris après baffle.	ris aprè
046 SuperB	Simula	11	ıper BassMa	rshall	qui a fait	l'histoire du	rock.	1,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	,,	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		Bass	-10-10		Mid	-10-10		Trebl	-10-10	$\Box$
	Page 01	Règle le nive	au des basses fréq	uences.	Règle le nive	au des fréquences mo	oyennes.	Règle le nive	au des hautes fréc	uences
SUPER B		Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0-100	Р	Level	0-150	
BRSS MID TREEL	Page 02	Règle la fr médiums.	équence centra	le des	Règle le gai	n.		Règle le niv	eau de sortie.	
		Prese	0-10		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0-100	П
	Page 03		veau des super-	hautes					ince entre signal p gnal pris après baffle.	ris aprè

047 G-Krueger	Simulat	tion du cé	elèbre ampli b	oass	e metal 80	00RB Gallien-	Krue	ger des an	nées 80.		$\neg$
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
		Bass	-10-10		Mid	-10-10		Trebl	-10-10	П	Π
l	Page 01	Règle le nive	au des basses fréq	uence	s. Règle le nive	au des fréquences m	oyennes	. Règle le nive	eau des hautes fréd	quenc	es.
IRES MID TREAL		Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0-100	F	Level	0-150		-
G-KRUEGER_	Page 02	Règle la fr médiums.	équence centra	ale de	Règle le ga	in.		Règle le niv	eau de sortie.		
	Page 03	Color	Off, Low, Mid, Hi		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0–100		
	rage oo	Règle le tim	bre préréglé.		Sélectionne	e le baffle.			ance entre signal p gnal pris après baffle.	ris ap	rès
048 Heaven	Cette s	imulation		der	peut serv	rir dans une g	rand	e variété d		eu.	_
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	, ,	
	Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10		
	r ago or	Règle le nive	au des basses fréq	uence	s. Règle le nive	au des fréquences m	oyennes	. Règle le nive	eau des hautes fréd	quenc	es.
™Heaven	Page 02	Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0–100	F	Level	0-150		
0000 E	1 age 02	Règle la fréqu	ence centrale des m	nédium	s. Règle le ga	in.		Règle le niv	eau de sortie.		╝
		ENHNC	0–10		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0-100		
	Page 03		de tonalité qui ch le niveau en foncti outon.			e le baffle.			ance entre signal p gnal pris après baffle.	ris ap	rès
049 Mark B	Simule	le Little N	√ark III de l'it	talie	n Markbas	S.					
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	Page 01	Bass	-10–10		Mid	-10–10		Trebl	-10–10		
	1 age 01	Règle le nive	au des basses fréq	uence	s. Règle le nive	au des fréquences m	oyennes	. Règle le nive	eau des hautes fréd	quenc	es.
/ Mark B		Mid_F	32Hz-6.3kHz		Gain	0-100	F	Level	0-150		
<u>/000/</u>	Page 02	Règle la fr médiums.	équence centra	ale de	Règle le ga	in.		Règle le niv	eau de sortie.		
		Color	0–6		CAB	Voir Tableau 1		Mix	0-100		
	Page 03	Règle les fréquences.	hautes et les l	oasse	Sélectionne	e le baffle.			ance entre signal p gnal pris après baffle.	ris ap	rès
050 Tremolo	Cet effe	et fait var	ier le volume	à ca	dence rég	·					
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	, ,	
DEPTH RATE LEVEL	Page 01	Depth	0–100		Rate	0-50	♪F	Level	0-150		
	1 age 01	Règle l'amp	litude de modulati	ion.	Règle la vit	esse de modulatio	n.	Règle le niv	eau de sortie.		
Trenolo	Page 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9								
		Règle la forr	ne d'onde de mod	lulatio	n.						
051 Slicer	Cet effe	et crée ur	son rythmic	que (	en découp	ant continuel	leme	nt l'entrée	).		_
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
\$4-(		PTTRN	1–20	П	Speed	1-50	Ы	Bal	0-100	П	Р
PTIN SPEED BILL	Page 01		if (pattern) d'effet.		1	esse de la modula	-		lance entre son o	d'orig	ine
		THRSH	0-50		Level	0-150				П	_
	Page 02	Règle le seu	ıil d'effet		Rèale le niv	reau de sortie.			1		$\neg$
052 4-Phaser	Effet pl		paliers qui pr	odu				1			=
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3		
	$\vdash$	Rate	0-50	<b>D</b>	P Reso	-10-10		Level	0-150	П	
900	Page 01		esse de la modulat			nsité du caractère d	e l'effet		eau de sortie.		_
4-Phaser		LoCut	Off-800Hz		1.09.011110	aa aaraatare u					_
	Page 02		quence de coupu	re da	ns	1		+		ш	-
		les graves du		.o udi		-					

053 8-Phaser			paliers qui p lus détaillé.	rod	uit	un son b	oruissant. Par	rap	po	ort au phaser à 4 pal	iers, le
_	3011 0 0	1	Bouton 1	_			Bouton 2		_	Bouton 3	
FATE REED LEIGH	$\overline{}$	Rate	0-50	<u></u>	Р	Reso	-10-10	П		Level 0-150	$\top$
	Page 01		esse de la modulat	Ŀ-	Ŀ		sité du caractère de	e l'effi	et.	Règle le niveau de sortie.	
8-Phaser		LoCut	Off-800Hz		П					1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ТТ
	Page 02	Règle la fré les graves du	quence de coupui	re d	ans						
054 The Vibe	Ce son	"vibe" po	ssède des or	ndu	lati	ions uniq	ues.				
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3	
The Uibe	D 01	Speed	0-50		Р	Depth	0-100			Bias 0–100	
<b>88</b> 8	Page 01	Règle la vite	sse de la modulat	ion.		Règle l'amp	litude de la modul	ation		Règle la polarité de la modulation	on d'onde
	D 00	Wave	0-100			Mode	VIBRT, CHORS			Level 0-150	
	Page 02	Règle la forr	ne d'onde de mod	ulati	on.	Règle l'effe	t sur vibrato ou ch	orus.		Règle le niveau de sortie.	
055 DuoPhase	Cet effe	et combir	ne deux phas	ers		-	:				
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	RateA	1–50	Þ	Р	RateB	1–50, SyncA, RvrsA			Level 0-150	
Duo-Phase 🖂	rage 01	Règle la vites	sse de modulation (	I FO	A).	Règle la vite	sse de modulation	(I FO	3).	Règle le niveau de sortie.	
O II IO		ResoA	0–10		. ,.	ResoB	0-10		-,.	Link Seri, Para, STR	Т
	Page 02		nance de modulation	(LEC	(Δ.		nance de modulation	(LEO	R)	Règle la liaison des deux pha	sers
		DPT_A	1–100		- Ay.	DPT B	1–100	LIO	<i>-</i> /.	riegie la liaisori des deux pria	1
	Page 03		tude de modulation	IL FO	Δ)		tude de modulation	(LEO	R)		
OFC Warm Dhases	C l			_	_		tado do modulation	(2.10	-		
056 WarpPhase	Ce pna	ser a un e	effet unidirec	tior	nne	el.					
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	Speed	1–50	Þ	Р	Reso	0–10			Level 0-150	
(Wam Phase)	. ago o	Règle la vite	sse de la modulat	ion.		Règle la rés	onance d'effet.			Règle le niveau de sortie.	
- <del>- 0</del> -	Page 02	DRCTN	Go, Back								
	1 age 02	Règle la dire	ection de déformat	ion.							
057 Chorus	Cet effe	t mixe le s	on d'origine ave	ec s	ас	opie à hau	teur décalée p	our a	ijo	uter mouvement et épa	isseur.
			Bouton 1				Bouton 2	, ,		Bouton 3	
(GERT 1231 HEX		Depth	0–100			Rate	1–50			Mix 0–100	P
[OOO]	Page 01	Règle l'amp	litude de la modul	atior	١.	Règle la vite	esse de la modula	tion.		Règle la quantité de son d'ef avec le son d'origine.	fet mixé
		LoCut	Off-800Hz			Level	0-150			PreD On/Off	
	Page 02		point de coupu le son d'effet.	re o	les	Règle le niv	eau de sortie.			Active/désactive le pré-ret delay).	ard (pre
058 Detune		ant un so						le s	01	n d'origine, ce type	d'effe
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3	
STONE BASE MEYS		Cent	-50-50	Г	П	PreD	0-50	П		Mix 0-100	ПР
Ø ● Ø Netune	Page 01	Règle le dés demi-ton.	saccord en centiè	mes	de	Règle le ter d'effet.	mps de pré-retard	du s	on	Règle la quantité de son d'ef avec le son d'origine.	fet mixé
		Tone	0-10			Level	0-150	П		LoCut Off-800Hz	
[ac —a	Page 02	Règle le tim	bre.			Règle le niv	eau de sortie.			Spécifie la fréquence de cou graves pour le son d'effet.	pure de:
059 VintageCE	C'est u	ne simula	ation de la CE	-1	BC	SS.	+			Igraves pour le son à ener.	
			Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3	
I COMP RATE MIX O		Comp	0–9			Rate	1–50			Mix 0–100	P
UintaseCE	Page 01	Règle la ser	sibilité du compre	sse	ur.	Règle la vite	esse de la modula	tion.		Règle la quantité de son d'ef avec le son d'origine.	fet mixé
		Level	0-150					П		Ĭ	
	Page 02	Règle le niv	eau de sortie.	_	٦					<u> </u>	
				_	_			_		·	

Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3   Page 1   Page	060 StereoCho	C'est u	n chorus s	stéréo à son	clair						
Page 01   Regie   Famplitude de la modulation.   Règle la vitesse de la modulation.   Règle la impatrité de son d'effet minée vec le son d'origine.				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Regie   Tamplitude de la modulation.   Regie la vireisse de la modulation.   Page 02   Spécifie la point de coupure des graves pour le son d'effet.   Page 02   Spécifie la point de coupure des graves pour le son d'effet.   Page 01   Regie la modulation.   Regie la vireisse de la modulation.   Page 01   Page 01   Regie la modulation.   Regie la vireisse de la modulation.   Page 1   Page 02   Regie la tembre.   Regie la vireisse de la modulation.   Page 1   Page 02   Regie la tembre.   Regie la vireisse de la modulation.   Page 02   Regie la tembre.   Regie la vireisse de la modulation.   Page 03   Page 04   Regie la vireisse de la modulation.   Page 05   Page 05   Page 05   Page 06   Page 06   Page 07   Pa	(1000)		Depth	0–100	П	Rate	1–50		Mix	0-100	Р
Page 02   Specific le point de coupure des   Règle le niveau de sortie.	Green (50)	Page 01	Règle l'ampl	tude de la modul	ation.	Règle la vite	esse de la modula	tion.			et mixé
C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.	000		LoCut	Off–800Hz		Level	0-150				
Cest un son d'avoir à l'accepte le la modulation.   Page 01   Pa		Page 02	Spécifie le	point de coupu	ıre de	s Rèale le niv	eau de sortie.				
Page 01 Regie l'amplitude de la modulation. Regie la vitesse de la modulation. Page 02 VinFLNGR Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un M-117R MXR.  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Page 12 Page 02 Page 01 Regie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation.  C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 2  Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation.  Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de sont d'origine.  Page 01 Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie la vit	061 Ensemble	C'est u			dis			nt tridi	<u>I</u> mensionn	iel.	
Page 01 Regie l'amplitude de la modulation. Regie la vitesse de la modulation. Page 02 VinFLNGR Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un M-117R MXR.  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Page 12 Page 02 Page 01 Regie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation.  C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 2  Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation.  Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie l'amplitude de sont d'origine.  Page 01 Régie l'amplitude de la modulation. Régie la vitesse de la modulation. Régie la vit				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Page 01 Regie l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Page 02 Tone	A DEPTH RATE MIX &	$\overline{}$	Depth		П	Rate			Mix		Р
Regie le timbre.   Règle le niveau de sortie.	EnsembleΩ	Page 01			ation.			tion.	Règle la qua	ntité de son d'effe	
Regie le inviere.   Regie le inviere de sortie.			Tone	0–10		Level	0-150				
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3   Depth   D-100   Rate   D-50   D P   Reso   10-1, 0, 1-10   Regle l'amplitude de la modulation. Regle la vitesse de la modulation. Regle l'amplitude de la réconance de modulation. Regle la quantité de son d'effet mixée d'effet.   D-150   D-150   Depth   D-100   Ragle l'amplitude de la modulation.   Regle l'amplitude de la réconance de modulation.   Regle l'amplitude de la réconance de modulation.   Regle l'amplitude de la réconance de nec le son d'origine.   Depth   D-100   Rate   D-50   D P   Reso   10-1, 0, 1-10   Depth   D-100   Rate   D-50   Depth   D-100   D-90   Depth   D-100   D-90   Depth   D-100   Rate   D-150   Depth   D-100   Regle la vitesse de la modulation.   Regle la modulation.   Regle la vitesse de la modulation.   Regle la v	i -	Page 02	Règle le timb	ore.		Règle le niv	eau de sortie.				
Pege 01 Regle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle l'intensité de la résonance de modulation. Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la fresonance de vec le son d'origine.    Page 02 Règle 16 frequence de coupure dans les graves du son d'effet.   Depth 0-100   Rate 0-50   P Reso 1-0-1, 0,1-10   Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Pege 02 Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Pege 03 Règle l'amplitude de la modulation. Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la balance entre son d'origine vite vite vite vite vite vite vite vit	062 VinFLNGR	Ce son	de flange		est	similaire à		l-117F	MXR.		
Page 01 Regile l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle l'intensité de la résonance de modulation. Page 02 Règle le temps de pré-retard du son Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.  LoCut   Off-800Hz				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Règle l'amplitude de la modulation.  Perb 0 0-50 Mix 0-100 Lavel 0-150 Règle la quantité de son d'effet mixele avec le son d'origine.  LoCut 0ff-800Hz Règle la quantité de son d'effet mixele avec le son d'origine.  LoCut 0ff-800Hz Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Règle 1 l'amplitude de la modulation.  Règle 1 l'amplitude de l'amplitude de la modulation.  Règle 1 l'amplitude de l'amplitud	1		Depth	0–100		Rate	0-50	♪ P	Reso	-101, 0,110	
Pege 02 Pege 02 Pege 03 Pege 1 temps de pré-retard du son Repelle la quantité de son d'effet mixee avec le son d'origine.    C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.	DEFIN PAITE RESO	Page 01			ation.			tion.	modulation.		ance de
Règle le temps de pré-retard du son Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.  LoCut   Off-800Hz   Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.  Page 03   Flanger   C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.    Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3			PreD	0–50		Mix	0–100		Level	0–150	
Page 03 Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.  C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Page 01 Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Page 02 Règle le temps de pré-retard du son Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.  Level 0-150 Level 0-150 Règle la riveau de sortie.  Danne North Da	1	Page 02	d'effet.	· · ·	du so			et mixée	Règle le nive	eau de sortie.	1 1
C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.   Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3		D 00			Щ						
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3			les graves du	son d'effet.							
Page 01    Page 01   Page 01   Page 01   Regle l'amplitude de la modulation.   Regle la vitesse de la modulation.   Regle la vitesse de la modulation.   Regle la vitesse de la modulation.   Regle le niveau de sortie.   LoCut   Off-900Hz	063 Flanger	C'est u	n son d'av	ion à réactio	on co	omme celu	ıi d'un flange	r ADA	١.		
Page 01   Règle l'amplitude de la modulation.   Règle la vitesse de la modulation.   Règle l'intensité de la résonance de modulation.   Page 02   Règle le temps de pré-retard du son   Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Regle l'amplitude de la modulation.   Regle la vitesse de la modulation.   PreD   0-50   Mix   0-100   Level   0-150     PreD   0-50   Mix   0-100   Level   0-150     PreD   0-50   Règle le temps de pré-retard du son Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			Depth	0–100		Rate	0-50	D P	Reso	-101, 0,110	
Page 02 Règle le temps de pré-retard du son Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.  Locut Off-800Hz Page 03 Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet.  DynaFLNGR  Le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant avec ce flanger dynamique.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 01 Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la snesibilité de l'effet.  Page 02 Règle l'intensité de la résonance de modulation.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 02 Règle l'intensité de la résonance de Règle le niveau de sortie.  Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 01 Règle l'amplitude de la modulation.  Règle le niveau de sortie.  Depth 0-100 Rate 0-50 P P Bal 0-100 Règle la vitesse de la modulation.  Page 02 Tone 0-10 Level 0-150 Règle la vitesse de la modulation.  Page 02 Règle le timbre. Règle la vitesse de la modulation.  Page 03 Règle le timbre. Règle la vitesse de la modulation.  Règle la vitesse de la modulation.  Page 04 Règle le niveau de sortie.  Cet effet ajoute un son situé une octave sous le son d'origine.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 05 Règle le niveau de sortie.  Cet effet ajoute un son situé une octave sous le son d'origine.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 06 Octave  Cet effet ajoute un son situé une octave sous le son d'origine.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 07 Dottou 1	DEPTH PATE MESO	Page 01	Règle l'ampl	tude de la modul	ation.	Règle la vite	esse de la modula	tion.		nsité de la résona	ance de
Regie le niveau de sortie.   Regie la préquence de coupure dans les graves du son d'effet.   Regie l'amplitude de la modulation.   Regie la vitesse de la modulation.   Règle la sensibilité de l'effet.   Reso   -10-1, 0, 1-10   Level   0-150   Regie l'amplitude de la résonance de Règle le niveau de sortie.   Règle l'amplitude de la résonance de Règle le niveau de sortie.   Règle l'amplitude de la modulation.   Regie la vitesse de la modulation.   Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.   Page 02   Règle le imbre.   Règle la vitesse de la modulation.   Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.   Page 02   Règle le imbre.   Règle le niveau de sortie.	l enel		PreD	0–50		Mix	0–100		Level	0-150	
Page 03 Règle la fréquence de coupure dans les graves du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant avec ce flanger dynamique.    Bouton 1	1	Page 02	d'effet.		du so	n Règle la qua avec le son		et mixée	Règle le nive	eau de sortie.	
Le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant avec ce flanger dynamique.		D 00									
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3		Page U3			re dar	IS					
Page 01 Depth	064 DynaFLNGR			n d'effet cha	ange	en fonction	on du niveau	du si	gnal entra	nt avec ce fl	ange
Regle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la sensibilité de l'effet.  Reso   -10-1, 0, 1-10   Level   0-150   Règle l'amplitude de la résonance de modulation.  Règle l'intensité de la résonance de modulation.  Règle l'amplitude de la résonance de modulation.  Règle l'amplitude de la résonance de modulation.  Règle le niveau de sortie.  Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3   Depth   0-100   Rate   0-50   \( \bar{p} \) P Bai   0-100   Règle l'amplitude de la modulation.  Règle la vitesse de la modulation.  Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.  Tone   0-10   Level   0-150   Règle la vitesse de la modulation.  Règle la vitesse de la modulation.  Règle la vitesse de la modulation.  Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.  Depth   0-100   Level   0-150   Règle la vitesse de la modulation.  Règle				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la sensibilité de l'effet.  Page 02 Règle l'intensité de la résonance de modulation.  Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Depth	DEED POE SENSE		Depth	0–100		Rate	0-50	♪ P	Sense	-101, 110	П
Reso 1-10-1, 0, 1-10   Level 0-150   Règle l'intensité de la résonance de Règle le niveau de sortie.    Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.		Page 01	Règle l'ampl	tude de la modul	ation.	Règle la vite	esse de la modula	tion.	Règle la sen	sibilité de l'effet.	
Règle le niveau de sortie.   Règle le niveau de sortie.	Danaelngk		Reso	-10—1, 0, 1–10		Level	0-150				
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Depth 0-100		Page 02	Règle l'inten modulation.	sité de la résona	ance o	e Règle le niv	eau de sortie.				
Page 01  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Oct   O-100   P   Bail   O-100   Regle la balance entre son d'origine et son d'effet.  Bouton 3  Oct   O-100   P   Dry   O-100   Tone   O-10   Dettingeriere.  Bouton 3  Oct   O-100   P   Dry   O-100   Tone   O-10   Dettingeriere.  Bouton 3  Oct   O-100   P   Dry   O-100   Tone   O-10   Dettingeriere.  Bouton 3  Oct   O-100   P   Dry   O-100   Tone   O-10   Dettingeriere.  Bouton 3  Oct   O-100   Dettingeriere.  Bo	065 Vibrato	Cet effe	et ajoute a		men	t du vibrat					
Page 01 Règle l'amplitude de la modulation. Règle la vitesse de la modulation. Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.  Page 02 Tone											
Rêgle l'amplitude de la modulation.   Rêgle la vitesse de la modulation.   et son d'effet.	SEPTI MITE ML		Depth	0–100		Rate	0–50	▶ P			
Page 02   Ione   U-10   Level   U-150   Règle le timbre. Règle le niveau de sortie.    Description   Règle le timbre. Règle le niveau de sortie.	Vibrato	Page 01			ation.			tion.			l'origine
Cet effet ajoute un son situé une octave sous le son d'origine.    Bouton 1		Page 02									
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Oct	066 Octave	Cet effe			une			rigine			
Oct 0-100   P Dry 0-100   Tone 0-10    Règle le niveau du son de l'octave inférieure.  Page 01   Règle le niveau du son de l'octave inférieure.  Page 02   Low 0-10   Mid 0-10   Level 0-150	000 001410	301 011	I ajouto t		3110	1		.91110		D	
Page 01 Règle le niveau du son de l'octave Règle le niveau du son de l'octave inférieure.  Règle le niveau du son d'origine. Règle le timbre du son de l'octave inférieure.  Règle le timbre du son de l'octave inférieure.											
Page 02 Low 0-10 Mid 0-10 Level 0-150	©©©	Page 01	Règle le niv		Ш.	2.,		ne.	Règle le tin		l'octave
Page 02		<b>-</b>		0.10	П					0.150	
1 - 5 - 1 - 1 - 5 - 1 - 1 - 5 - 1 - 1 -		Page 02			uence			oyennes.			

067 PitchSHFT	Cet effe	et transpose le	son vers le	e h	aut ou le	bas.				
		Bouto	on 1			Bouton 2			Bouton 3	
BRIEFT TIME BAL	D 04	Shift -12-1,			Tone	0–10		Bal	0–100	Р
Pitch SHFT	Page 01	Règle la transpositi Sélectionner "0" donne u			Règle le tim	bre.		Règle la bal et son d'effe	lance entre son o	d'origine
	Page 02	Règle finement la		par	Level	0–150 eau de sortie.				
	l	centièmes de demi-to						<u> </u>		
068 MonoPitch	C'est u	n pitch shifter a		'éc	cart du so		mor	ophoniqu		te).
		Bouto				Bouton 2			Bouton 3	1 1
	Page 01	Shift 1-12, 2 Règle la transpositi	24	ne	Tone	0–10		Bal Ràgle la ha	0-100 lance entre son o	P d'origine
<u>MonoPitch</u>		Sélectionner "0" donne u	ın effet de désacci	ord.	Règle le tim	bre.		et son d'effe		a origine
		Fine -25—1,	0, 1–25		Level	0–150				
	Page 02	Règle finement la centièmes de demi-to		par	Règle le nive	eau de sortie.				
069 H.P.S	Ce pitch	shifter intelligen	t produit un	sor	n transpose	é en fonction d	es réç	glages de g	amme et de to	nalité.
		Bouto			Bouton 2				Bouton 3	
HPS)	Page 01	Scale 3, 4, 5,	1, -3, -m, m, 6 ibleau 2)		Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		Mix	0–100	Р
		Règle la hauteur d ajouté au son d'origi		sé		ique (fondamental ée pour la transpos		Règle la qua avec le son d	ntité de son d'eff d'origine.	et mixée
	Page 02	Tone 0–10			Level	0–150				
	<u> </u>	Règle le timbre.				eau de sortie.		1		
070 BendCho	Cet effe	t de pitch bend u		al e	entrant con		ur et	traite chaq		ément
		Bouto	on 1			Bouton 2			Bouton 3	
I GO O O	Page 01	Depth 0-100	"	_	Time Règle le ten	0-50 nps qui s'écoule a	vant le	Bal Règle la bal	0-100 lance entre son o	d'origine
(RPMCHO=1)		Règle l'ampleur d'e			début de l'e	ffet.		et son d'effe	et.	
(h, (l), t	Page 02	Mode Up, Do			Tone	0–10		Level	0-150	
	0 . "	Règle la direction de	· -		Règle le tim				eau de sortie.	
071 RingMod		et produit un ment drastique				que. Regier i	e pa	rametre	Freq" entrai	ne ur
		Bouto	on 1			Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	Freq 1–50  Règle la fréquence d	le modulation.	Р	Tone Règle le tim	0–10 bre.			0-100 lance entre son o	d'origine
RingMod	-	Level 0-150						et son d'effe	et.	11
	Page 02	Règle le niveau de s	sortie.							
072 BitCrush	Cet effe	et crée un son		lité	e ("lo-fi").				+	
		Bouto				Bouton 2			Bouton 3	
BIT SYPLING BAL		Bit 4–16			SMPL	0-50	Р	Bal	0-100	П
Bit Crush	Page 01	Règle la résolution (	en bits.		Règle la fréc	uence d'échantillo	nnage	Règle la bal et son d'effe	lance entre son o	d'origine
	Page 02	Tone 0–10			Level	0–150				
0-0 P	0 . "	Règle le timbre.				eau de sortie.	-		I <sub>+</sub> .	
073 Bomber	Cet effe	et produit un so		à	l'attaque			FS	Trigger	
		Bouto HndGr				Bouton 2			Bouton 3	T
	Page 01	PTTRN Bomb,			Decay	1–100	Р	Bal	0–100	
NO O	rage 01	Règle le type de so	n d'effet.		Règle la long	gueur des réverbé	ations	Règle la bal et son d'effe	lance entre son o	d'origine
BOMBER	Page 02	THRSH 0-50			Power	0-30		Tone	0–10	
رئ	. age 62	Règle le seuil d'effe	et.		Règle la ford	e du son explosif.		Règle le tim	bre.	1 1
	Page 03	Level 0–150 Règle le niveau de s	cortio					-		
	1	progre re riiveau de s	JOI LIE.					1		

Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3	074 MonoSyn		et produit du signal	le son d'une entrant.	ba	SS	e-synthé	monophoniqu	ıe (jeı	ı note à n	ote) qui déte	ecte	e la
Page 01  Page 02  Regis la vitesse du changement de concernant de socio. Pulsar (carrele, ou Regis la fishme d'ondre sur 'Saw')  Regis la vitesse du changement de concernant de socio. Pulsar (carrele, ou Regis la fishme d'ondre sur 'Saw')  Page 02  Regis la vitesse du changement de concernant de l'acteur de l'affett.  Page 02  Regis la vitesse du changement de socio.  Page 03  Regis la sensibilité de la détection de Sei d'extroinne une variation de Regis la gualite tonale du son. Socio de synthé basse original de ZOOM.  Sense 0-100  Sound 1-4  Page 03  Sonth 0-100  Page 01  Regis la sensibilité de la détection de Sei d'extroinne une variation de Regis la qualite tonale du son. Socio des composant de socio de Sei extroinne une variation de Regis la qualite tonale du son. Socio des composant de socio de Sei extroinne une variation de Regis la qualite tonale du son. Socio des composant de socio de Sei extroinne une variation de Regis la qualite tonale du son. Socio de socio de Sei extroinne une variation de Regis la qualite tonale du son. Socio de socio de Sei extroinne une variation de Regis la qualite tonale du son. Socio de Synthé. Socio de la detection de Sei extroinne une variation de voyelle. Socio de la desence de socio de Sei extroinne une variation de voyelle. Regis la qualite tonale du son. Socio de socio de socio de Sei extroinne une variation de voyelle. Regis la qualite tonale du son. Socio de socio d				Bouton 1					, ,		Bouton 3	_	
Regie la vivesse du changement de judents de scie), "Pulser (carreit), ou Regie l'intensité du caractère provint moutain de facteur de l'effett.  Pege 02 Synth 0-100 Dry 0-100 P Level 0-150  Pege 03 StdSyn Son de synthé basse original de ZOOM.  Son de synthé basse original de ZOOM.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Sense 0-100 Sound 1-4 Tone 0-10  Pege 01 Regie la sensibilité de la détection de Sé le citonne une variation de Regie la qualité tonale du son. synthétiseur.  Pege 02 Synth 0-100 Dry 0-100 P Level 0-150  Pege 03 Regie la viveau du son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle Regie le niveau du son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle Pege 07 Regie la viveau du son de synthétiseur en variation de voyelle. Regie le niveau de sortie.  Pege 07 Regie la viveau du son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle Pege 07 Regie la viveau du son de synthétiseur une variation de voyelle. Regie le niveau de sortie.  Pege 07 Regie la viveau du son de synthé basse vintage.  Pege 08 Regie la viveau du son de synthé basse vintage.  Pege 09 Regie la viveau du son de synthé basse vintage.  Pege 01 Regie la viveau du son de synthé basse vintage.  Pege 01 Regie la viveau du son de synthé Begie la niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 01 Regie la viveau du son de synthé Begie la niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 01 Regie la viveau du son de synthé Begie la niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 02 Regie la viveau du son de synthé Begie la niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 03 Regie la viveau du son de synthé Begie la niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 04 Regie la viveau du son de synthé Begie le niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 05 Regie la viveau du son de synthé Begie le niveau du son d'origine. Regie le niveau de sortie.  Pege 07 Regie la riveau du son de synthé a gel en niveau de sortie.  Pege 08	(DECHY WHITE RESO.)		Decay	0–100				PWM		Reso	0–10		
Page 02   Règle le niveau du son de synthé.   Règle le niveau du son d'origine.   Règle le niveau de sortie.	MonoSyn	Page 01		esse du changem	nent	de	(dents de s PWM (mo	scie), "Pulse" (cari dulation de fact	rée), ou		ensité du carac	tère	: de
Regie le inveau du son de synthé basse original de ZOOM.   Sound   S		Page 02						1			l .		
Sense   Q-100   Sound   1-4   Tone   Q-10   Sound   Sound   1-4   Tone   Q-10   Sound   Soun			-		=			eau du son d'origi	ne.	Régle le niv	eau de sortie.		_
Page 01   Sense   Q-100   Sound   1-4   Tone   Q-10   Regle la sensibilité de la détection de synthésiseur.   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Page 01   Page 02   Page 01   Page 02   Page 03   Page 04   Page 05   Page	075 StdSyn	Son de	synthé b	asse original	de	ZC	OM.						
Page 01 Règle la sensibilité de la détection de déclenchement.  Page 02 Synth 0-100 Dry 0-100 P Level 0-150 Règle le niveau de sortie.  Page 02 Synthik Cet effet produit un son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Page 01 Decay 0-100 Type IA, UE, UA, OA Tone 0-10 Règle le niveau de sortie.  Page 02 N-Syn Cet effet produit un son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle Règle la vitesse de changement de son. Sélectionne une variation de voyelle. Règle la vitesse de changement de son. Selectionne une variation de voyelle. Règle la vitesse de changement de son. Selectionne une variation de voyelle. Règle la vitesse de changement de son. Selectionne une variation de voyelle. Règle la vitesse de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle. Règle le niveau du son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle Règle la vitesse de changement de son. Selectionne une variation de voyelle. Règle la qualité tonale du son. Sont de synthétiseur de voyelle. Règle la plage de decalage du filtre des vitesse de changement de son. Règle la niveau du son de synthétiseur.  Page 02 Synth (0-100 D Dry 0-100 P Level (0-150 D Règle la plage de décalage du filtre décenchement.  Page 02 Synth (0-100 D Dry 0-100 P Level (0-150 D Règle la niveau de sortie.  Page 01 Règle la vitesse de changement de son. Règle la plage de décalage du filtre décenchement.  Page 02 Synth (0-100 D Dry 0-100 P Level (0-150 D Règle la vitesse de changement de son. Règle la vitesse de synthétiseur.  Page 01 Règle la vitesse de changement de son d'origine.  Page 02 Règle la vitesse d'attaque du son de s'etclionne un type d'harmonie de 1 sont de sont de synthétiseur.  Page 02 Synth (0-100 D Dry 0-100 P Level (0-150 D Page 02) Règle la vitesse de coupure du Règle la vitesse de coupure du Règle la vitesse de coupure du Règle la vitesse de coupure de la modulation de firthete.  Page 01 Upper (0-100 P Roque de coupure du Rè												_	
Synthiciseur.   Synthétiseur.   Synthétiseur.   Synthétiseur.   Page 12   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Dry   Page 12   Synthiciseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle   Règle le niveau du son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle   Règle tourne de son   Règle tourne des voires   Page 01   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 02   Selectionne la forme d'onde.   Page 03   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 03   Synth   Q-100   P   Level   Q-150   Page 03   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 03   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 03   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Page 03   Synth   Q-100   Dry   Q-100   Dry   Q-100   Dry   D-100   D	SENSE SOUND TONE	Dogo 01			Ш				Щ.		0–10		Щ
Page 02   Regle le niveau du son de synthétiseur similaire à un modulateur parlant produisant des voyelle   Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3	StdSyn	Page UI			tion	de			ion de	Règle la qua	alité tonale du sor	١.	
Règle le niveau du son de synthé.   Règle le niveau du son d'origine.   Règle le niveau de sortie.		Page 02	Synth	0-100			Dry	0–100	Р	Level	0-150		
Page 01   Decay   D-100   Type   IA, UE, UA, OA   Tone   D-10   Page 01   Page 02   Page 01		1 age 02	Règle le niv	eau du son de syn	thé.		Règle le niv	eau du son d'origi	ne.	Règle le niv	eau de sortie.		
Page 01 Decay	076 SynTlk	Cet effe	t produit u	ın son de synth	néti	seu	ır similaire	à un modulat	eur pa	ırlant produ	uisant des voy	elle	s.
Rêgle la vitesse de changement de son.   Selectionne une variation de voyelle.   Règle la qualité tonale du son.   Page 02   Règle le niveau du son de synthé.   Règle le niveau du son d'origine.   Règle le niveau de sortie.				Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
Regle la vitesse de changement de son.   Selectionne une variation de voyelle.   Regle la qualité tonale du son.   Page 02   Synth   Q-100   Dry   Q-100   P   Level   Q-150   Rêgle le niveau du son de synthé.   Rêgle le niveau du son d'origine.   Rêgle le niveau de sortie.	886	Page 01					- ' '						Ш
Page 02   Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine.   Règle le niveau de sortie.	Syn		-		de s	on.		1	<del>, , , , , , , , , , , , , , , , , , , </del>		1	١.	$\perp$
Bouton 1   Bouton 2   Beyond of the composant of the co	<b>U</b>	Page 02			Ш	_			<u> </u>				Щ
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Page 01  Règle la vitesse de changement de son.  Règle la vitesse de changement de son.  Règle la vitesse de changement de son.  Règle la se la plage de décalage du filtre déclenchement.  Page 02  Synth   0-100   Dry   0-100   P Level   0-150   Règle le niveau du son d'origine.  Ce type d'effet ajoute des composantes harmoniques de synthé à des notes joué isolément à la basse. Ces composantes sont déterminées par les paramètres Mode et Scal  Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3    ATTCK   0-10   Mode   1-9   Scale   1, 2  Règle la vitesse d'attaque du son de Selectionne un type d'harmonie de 1 s'electionne une variation d'harmoni le avintéiseur.  Page 01   Règle la niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau du son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.  Bouton 3   Page 01   Wave   Saw, Sqr   Decay   0-100   P Tone   0-10   Dry   Selectionne la forme d'onde.  Règle la réquence de coupure du Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre.  Freq   0-10   Range   0-20   Reso   0-20   Règle la résonance friètue ne de la modulation de Règle l'intensité de la résonance friètue ne de coupure.  Règle la riveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau du son. Règle le timbre.  Freq   0-10   Range   0-20   Reso   0-20   Reso   0-20   Regle la fréquence de coupure.  Règle la vitesse de modulation de Règle l'intensité de la résonance friètue ne de coupure.  Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau de sortie.					_				ne.	Règle le niv	eau de sortie.		_
Page 01 Page 01 Page 02 Page 02 Page 02 Page 02 Page 02 Page 02 Page 03 Page 04 Page 05 Page 05 Page 05 Page 06 Règle la vitesse de changement de son. Règle la sensibilité de la détection de déclenchement. Page 07 Page 08 Page 09 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 01 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 03 Page 01 Page 01 Page 03 Page 04 Page 05 Page 05 Page 05 Page 06 Page 06 Page 07 Page 08 Page 08 Page 09	077 V-Syn	Cet effe	et produit	un son de sy	yntł	٦é	basse vii	ntage.					
Page 01 Règle la vitesse de changement de son. Règle la sensibilité de la détection de déclenchement.  Page 02 Synth													
Règle la vitesse de changement de son. declenchement.    Page 02   Synth   0-100   Dry   0-100   P Level   0-150   Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.    Ce type d'effet ajoute des composantes harmoniques de synthé à des notes joué isolément à la basse. Ces composantes sont déterminées par les paramètres Mode et Scal   ATTCK   0-10   Mode   1-9   Scale   1, 2   Selectionne un type d'harmonie de 1 synthétiseur.   Page 01   Règle la vitesse d'attaque du son de synthétiseur du son de synthétiseur du son de synthétiseur de synthétiseur de la voir l'ableau 4).   Page 02   Synth   0-100   Dry   0-100   P Level   0-150   Règle le niveau du son de synthétiseur d'un synthétiseur d'un synthétiseur d'un synthétiseur de sortie.	OCCUM SENSE MINICE	Dogo 01	Decay	0–100				1	Ш		-10–10		Щ
Page 02 Rêgle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  Ce type d'effet ajoute des composantes harmoniques de synthé à des notes joué isolément à la basse. Ces composantes sont déterminées par les paramètres Mode et Scal  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  ATTCK 0-10 Mode 1-9 Scale 1, 2  ATTCK 0-10 Mode 1-9 Scale 1, 2  Règle la vitesse d'attaque du son de 3 Sélectionne un type d'harmonie de 1 li existe deux variations pour cha mode 1-9 (voir Tableau 4).  Page 01 Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  O79 Z-Syn  Ce son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.  Bouton 1 Bouton 2 Règle le niveau de sortie.  O79 Z-Syn  Ce son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.  Bouton 3 Bouton 3 Bouton 2 Bouton 3  Page 01 Wave Saw, Sqr Decay 0-100 P Tone 0-10  Règle la trêquence de coupure du Règle l'ampleur de la modulation du son. Règle le timbre.  Freq 0-10 Regle la tréquence de coupure du Règle l'ampleur de la modulation de filtre passe-bas.  Page 03 Synth 0-100 Dry 0-100 Level 0-150  Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  O80 Z-Organ  Cet effet simule un son d'orgue.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Page 10 Upper 0-100 P Lower 0-100 Dry 0-100	V-5YN	Page UI	Règle la vite:	sse de changement	de s	on.			ction de	Règle la pla	ge de décalage d	ı filt	re.
Règle le niveau du son de synthé.   Règle le niveau du son d'origine.   Règle le niveau de sortie.		Page 02							1 1.	20101			Ш
isolément à la basse. Ces composantes sont déterminées par les paramètres Mode et Scal    Bouton 1		Ů			_								_
ATTCK 0-10	078 4VoiceSyn			•						,	,		
Page 01 Règle la vitesse d'attaque du son de Sélectionne un type d'harmonie de 1 sélectionne une variation d'harmonie de 1 synthétiseur.  Page 02 Synth				Bouton 1				Bouton 2			Bouton 3		
Régle la vitesse d'attaque du son de   Selectionne un type d'harmonie de   Il existe deux variations pour cha mode 1-9 (voir Tableau 4).	(ATTEX HODE SCALE)		ATTCK	0-10			Mode	1–9		Scale	1, 2		
Page 02 Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.    Ce son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.	4VoiceSyn	Page 01		esse d'attaque du	son	de			nie de 1	Il existe de	ux variations pour		
Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  Ce son de synthé basse ajoute la grosseur d'un synthé analogique.  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Wave Saw, Sqr Decay 0-100 P Tone 0-10  Selectionne la forme d'onde. Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre.  Freq 0-10 Range 0-20 Règle 0-20  Règle la fréquence de coupure du fréquence de coupure. Synth 0-100 Dry 0-100 Règle l'ampleur de la modulation de Règle l'intensité de la résonance frequence de coupure. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  7 Synth 0-100 Dry 0-100 Règle le niveau de sortie. Règle le niveau de sortie.  8 Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Level 0-150  Règle le niveau de sortie.	( <del>∠ 8  </del> ∞)	Page 02	Synth	0–100			Dry	0–100	P	Level	0-150		
Bouton 1  Page 01  Page 02  Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre.  Freq 0-10  Page 03  Synth 0-100  Page 03  Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre.  Page 03  Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre.  Range 0-20  Règle la madulation de Règle l'intensité de la résonance fréquence de coupure.  Page 03  Synth 0-100  Dry 0-100  Level 0-150  Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau de sortie.  O80  Z-Organ  Cet effet simule un son d'orgue.  Bouton 3  Page 01  Page 02  Bouton 3  Page 03  Règle le niveau de la modulation de Règle l'intensité de la résonance fréquence de coupure.  Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau du son d'origine.  Règle le niveau de sortie.		1 ago 02	Règle le niv	eau du son de syn	thé.		Règle le niv	eau du son d'origi	ne.	Règle le niv	eau de sortie.		
Page 01 Wave Saw, Sqr Decay 0-100 P Tone 0-10 Sélectionne la forme d'onde. Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre. Freq 0-10 Range 0-20 Reso 0-20 Regle la résonance friêt passe-bas. Page 03 Synth 0-100 Dry 0-100 Level 0-150 Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine.  Cet effet simule un son d'orgue.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 01 Upper 0-100 P Lower 0-100 Dry 0-100	079 Z-Syn	Ce son	de synth	é basse ajout	te l	a g	rosseur	d'un synthé a	analog	gique.			
Page 01 Sélectionne la forme d'onde. Règle la vitesse de modulation du son. Règle le timbre.  Freq 0-10 Range 0-20 Reso 0-20  Page 02 Règle la fréquence de coupure du Règle l'ampleur de la modulation de filtre passe-bas.  Page 03 Synth 0-100 Dry 0-100 Level 0-150 Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  8080 Z-Organ Cet effet simule un son d'orgue.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Page 01 Upper 0-100 P Lower 0-100 Dry 0-100													
Page 02 Freq 0-10 Range 0-20 Reso 0-20 Regle la fréquence de coupure du fréquence de coupure.  Page 02 Règle la fréquence de coupure du Règle l'ampleur de la modulation de filtre nesse-bas.  Page 03 Synth 0-100 Dry 0-100 Level 0-150 Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  80 Z-Organ Cet effet simule un son d'orgue.  80 Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Page 01 Upper 0-100 P Lower 0-100 Dry 0-100		Page 01		/ - 1			,	1		10110			Щ
Page 02 Règle la fréquence de coupure du Règle l'ampleur de la modulation de filtre, passe-bas.  Page 03 Synth	Z-ÖÖÖSYN								du son.	-		_	$\dashv$
Page 03   Synth   0-100   Dry   0-100   Level   0-150   Règle le niveau du son de synthé.   Règle le niveau du son d'origine.   Règle le niveau de sortie.	999	Page 02			ure	du			ation de			ance	e du
Page 03 Règle le niveau du son de synthé. Règle le niveau du son d'origine. Règle le niveau de sortie.  O80 Z-Organ Cet effet simule un son d'orgue.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Page 01 Upper 0-100 P Lower 0-100 Dry 0-100												1	$\vdash$
Bouton 1         Bouton 2         Bouton 3           Page 01         Upper   0-100   P   Lower   0-100   Dry   0-100		Page 03		1	Щ								Щ
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3							кедlе le niv	eau du son d'origi	ne.	Hegle le niv	eau de sortie.		=
Page 01 Upper 0-100 P Lower 0-100 Dry 0-100	080 Z-Organ	Cet effe	et simule		ue.								
Page 01	( UPPER LOWER DAY )							т			1		
7. Tangan II   Megie le volume des nautes trequences. I Hégle le volume des basses frequences. I Hégle le niveau du son d'origine.	$\Theta \Theta \Theta$	Page 01		10 100	Ш	-		10 100				_	Щ
1-Ursan	Z-Organ I	<u> </u>	-		uenc	es.	-	1	uences.	L *	·	ine.	$\dashv$
Page 02  Règle la fréq, de coupure du filtre passe-haut. Règle la fréq, de coupure du filtre passe-bas. Règle le niveau de sortie.	(Title)	Page 02			L	aut			ggp_hae			<u> </u>	Щ

081 Defret	Transfo	rme le son de r	'importe qu	uelle bass	e en son de b	asse	fretless.		
		Boutor	n 1		Bouton 2			Bouton 3	
l —		Sense 0–30		Color	1–10		Level	0-150	П
Defret (	Page 01	Règle la sensibilité d		son. Des va caractère d'	ontenu harmonio leurs élevées don effet plus prononc	nent un	Règle le niv	eau de sortie.	
	Page 02	Tone 1–50	P						
	9	Règle la qualité tonal	e du son.		4				
082 Delay	Ce reta	rd long a une d		ale de 50			FS	Hold, InputM	lute
		Boutor			Bouton 2			Bouton 3	1 1-
DELAY & &	Page 01	Time 1–5000	1	F.B	0–100		Mix	0-100 ntité de son d'effe	P
######################################	9	Règle le temps de re	tard.	Règle l'amp	leur de la réinjecti	on.	avec le son d		St IIIIAGG
		HiDMP 0-10		P-P	MONO, P-P		Level	0-150	
	Page 02	Règle l'atténuation d retardé.	es aigus du sor	Règle la so ou ping-pon	ortie du retard sui g.	mono	Règle le niv	eau de sortie.	
083 TapeEcho		et simule un éch la hauteur des é		Changer l	e paramètre "	Time"	FS	InputMute	
		Boutor	n 1		Bouton 2			Bouton 3	
TapeEcho		Time 1–2000	♪P	F.B	0–100		Mix	0-100	
TIME RE MIX	Page 01	Règle le temps de re	tard.	Règle l'amp	leur de la réinjecti	on.	Règle la qua avec le son d	ntité de son d'effe d'origine.	et mixée
<del>0</del> 9		HiDMP 0-10		Level	0-150				
	Page 02	Règle l'atténuation d retardé.	es aigus du sor	Règle le niv	eau de sortie.				
084 ModDelay	Cet effe	et de retard per	met l'emplo	i d'une m	odulation.		FS	InputMute	
		Boutor	1 1		Bouton 2			Bouton 3	
l		Time 1–2000	)	F.B	0–100		Mix	0–100	П
o ™ ModDelay □	Page 01	Règle le temps de re	tard.	Règle l'amp	leur de la réinjecti	on.	Règle la qua avec le son d	ntité de son d'effe d'origine.	et mixée
		Rate 1-50	P	Level	0-150		Depth	0–100	
	Page 02	Règle la vitesse de la	modulation.	Règle le niv	eau de sortie.		Règle l'amp	litude de la modu	lation.
085 AnalogDly		imulation de re naximale de 50		ique a un	long retard of	d'une	FS	Hold, InputM	lute
		Boutor	n 1		Bouton 2			Bouton 3	
120		Time 1–5000	)	F.B	0-100		Mix	0-100	P
Analog	Page 01	Règle le temps de re	tard.	Règle l'amp	leur de la réinjecti	on.	Règle la qua avec le son d	ntité de son d'effe d'origine.	et mixée
● DLY		HiDMP 0-10		P-P	MONO, P-P		Level	0-150	
	Page 02	Règle l'atténuation d retardé.	es aigus du son	Règle la so ou ping-pon		mono	Règle le niv	eau de sortie.	
086 ReverseDL	Ce retard	d inversé est un lo	ng retard d'ur			 ) ms.	FS	Hold, InputM	lute
		Boutor	n 1		Bouton 2			Bouton 3	
Demonstration		Time 10–2500	) )	F.B	0-100		Bal	0-100	P
Keverse Delay	Page 01	Règle le temps de re	tard.	Règle l'amp	leur de la réinjecti	on.	Règle la ba et son d'effe	lance entre son o	d'origine
		HiDMP 0-10		Level	0–150				
	Page 02	Règle l'atténuation d retardé.	es aigus du sor	Règle le niv	eau de sortie.				
087 MultiTapD	Cet effet	produit plusieurs		s aux temp		rents.	FS	InputMute	
		Boutor	11		Bouton 2			Bouton 3	
Multi Tap Delay	D 01	Time 1–3000	<b>1</b>	PTTRN	1–8		Mix	0–100	P
000	Page 01	Règle le temps de re	tard.	va de rythm	otif (pattern) de ret ique à aléatoire.	ard, qui	Règle la qua avec le son d	ntité de son d'effe d'origine.	et mixée
4. ED 4.3.10	Page 02	Tone 0–10		Level	0-150				
		Règle le timbre.		Règle le niv	eau de sortie.		<u> </u>		

088 DynaDelay			amique règle au du signal e			du son d'effe	et en	FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
TIME SENSE MIX		Time	1–2000	<b>D</b>	Sense	-101, 110		Mix	0-100	Р
	Page 01	Règle le ter	nps de retard.		Règle la se	ensibilité de l'effet.		Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
Dyna Delay	Page 02	F.B	0–100		Level	0-150				
	rage 02	Règle l'amp	leur de la réinjecti	on.	Règle le ni	veau de sortie.				
089 FilterDly	Cet effe	et filtre u	n son retardé					FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	Time	1–2000	♪	F.B	0–100		Mix	0-100	Щ.
	rage or		nps de retard.			pleur de la réinjecti	on.	avec le son		et mixee
Filter Dis	Page 02	Rate	1–50	L .	P Depth	0–100		Reso	0-10 nsité de la réson	anno do
DIS IIII	T dg0 02	, ,	esse de la modulat	tion.	Règle l'am	plitude de la modul	ation.	modulation.	risite de la resori	ance de
	Page 03	Level	eau de sortie.							$\perp$
000 Bli I Bl	0 . "							F0		
090 PitchDly	Cet effe	et transpo	se le son reta	ardé.				FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
* PitchDelay *	D 04	Time	1–2000		Pitch	-12–12	P	Mix	0–100	
D-0 ESTA BILL -CO	Page 01		nps de retard.		son retarde		uée au	avec le son		et mixée
	Page 02	F.B	0–100		Tone	0–10		Level	0-150	
			leur de la réinjecti		Règle le tir			Régle le niv	eau de sortie.	
091 StereoDly		ird stéréd gauche et		régle	er séparér	ment les temp	os de	FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		TimeL	1–2000	♪	TimeR	1–2000	♪	Mix	0-100	P
Timel Timel HIX	Page 01	gauche.	mps de retard d	u can	droit.	emps de retard d	u canal	avec le son		et mixée
STEREO DELAV 🚱	Page 02	LchFB	0–100		RchFB	0–100		Level	0-150	
STEKEO DELAY			jection du canal ga	uche.		njection du canal dro	it.	Règle le niv	eau de sortie.	
	Page 03	LchLv	0-100	Н.	RchLv	0–100				$\perp \perp \perp$
						eau du retard du canal	droit.		I	
092 PhaseDly	Cet effe	et appliqu	ie un phaser	au s	on retardé	ě.		FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		Time	1–2000	♪	F.B	0-100		Mix	0–100	
Phase oo to DISI	Page 01	Règle le ter	nps de retard.		Règle l'am	pleur de la réinjecti	on.	Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
<u> </u>	Page 02	Rate	1–50		P Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0–150	
	<u> </u>	Règle la vite	esse de la modulat	tion.	Règle le so	on du type d'effet.		Règle le niv	eau de sortie.	
093 TrgHldDly	Ce retar	d échantil	lonne et bloqu	ie, dé	eclenché pa	ar l'attaque de d	orde.	FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
(TOTAL STREET		Time	10-1000		Duty	25-100		Mix	0-100	P
TRIGGER HOLD DELAY	Page 01	Règle le ter	nps de retard.		Règle le te "sample-an	mps de production id-hold".	du son	Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
	Page 02	THRSH	0–30		Level	0-150				
	1 age 02	Règle le sei	uil d'effet.		Règle le ni	veau de sortie.				
094 HD Reverb	C'est u	ne révert	haute défini	tion.				FS	InputMute	
			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	Page 01	Decay	0–100		Tone	0–10	Ш	Mix	0–100	P
HD Reverb	rage 01		ée des réverbératio	ns.	Règle le tir			avec le son		et mixée
I GAAAB	Page 02	PreD	1–200	4	HPF	0–10	Ш	Level	0–150	Щ
	1 age 02	rapport à l'e	ard du son de réventrée du son d'ori	erb pagine.	Règle la fré	quence du filtre pass	e-haut.	Règle le niv	eau de sortie.	

095 Hall	Cet effe	et réverb simule l'acou	ustiqu	ie d'une s	salle de conce	ert.	FS	InputMute	
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		Decay 1–30	П	Tone	0-10	П	Mix	0-100	Р
HALL	Page 01	Règle la durée des réverbération	ons.	Règle le tim				antité de son d'effe	et mixée
. 000.		PreD 1–100		Level	0-150			T T	
	Page 02	Règle le retard du son de révrapport à l'entrée du son d'or		Règle le niv	reau de sortie.				
096 Room	Cet effe	et réverb simule l'acou	ustiqu	ie d'une p			FS	InputMute	
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	D 04	Decay 1–30		Tone	0–10		Mix	0-100	P
ROOM LAND	Page 01	Règle la durée des réverbération	ons.	Règle le tim			Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
	D 00	PreD 1–100		Level	0–150				
	Page 02	Règle le retard du son de rév rapport à l'entrée du son d'or		Règle le niv	reau de sortie.				
097 TiledRoom	Cet effe	et réverb simule l'acou	ustiqu	ie d'une p			FS	InputMute	
		Bouton 1		-	Bouton 2			Bouton 3	
*Tiled Rm [→#~] *	Page 01	Decay 1–30  Règle la durée des réverbération	ons.	Tone Règle le tim	0–10 nbre.			0-100 antité de son d'effe	P et mixée
		PreD 1–100		Level	0-150		avec le son	a origine.	
	Page 02	Règle le retard du son de rév	orb pa						
	5	rapport à l'entrée du son d'or		Règle le niv	reau de sortie.				
098 Spring	Cet effe	et réverb simule une r	everb	à ressort	ts.		FS	InputMute	
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
DECRY TENS MIX		Decay 1–30		Tone	0–10		Mix	0–100	P
	Page 01	Règle la durée des réverbération	ons.	Règle le tim			Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
Sprin9 .	Page 02	PreD 1–100	Щ	Level	0–150				
	Page 02	Règle le retard du son de rév rapport à l'entrée du son d'or		Règle le niv	reau de sortie.				
099 Arena		fet réverb simule l'a e une enceinte sportiv		tique d'u	ın très grand	d site	FS	InputMute	
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
		Decay 1-30		Tone	0-10		Mix	0-100	Р
Rrena Reverb	Page 01	Règle la durée des réverbération	ons.	Règle le tim	nbre.		Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
		PreD 1-100		Level	0-150				
	Page 02	Règle le retard du son de rév rapport à l'entrée du son d'or		Règle le niv	reau de sortie.				
100 EarlyRef	Cet effe	et ne reproduit que les	s réfle	exions pre	emières de la	réver	bération.		
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
DECHY SHIPE MIX		Decay 1–30	П	Shape	-10-10	П	Mix	0-100	Р
Early Reflection	Page 01	Règle la durée de la réverbéra	ation.	Règle l'enve	eloppe d'effet.		Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
(.lhi	Page 02	Tone 0–10		Level	0-150				
	rage 02	Règle le timbre.		Règle le niv	reau de sortie.				
101 Air	Cet effe	et reproduit l'ambianc	e d'ui	ne pièce,	-	la pr	ofondeur		
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
	D C1	Size 1–100		Tone	0–10		Mix	0-100	P
	Page 01	Règle la taille de l'espace.		Règle le tim	,	,	Règle la qua avec le son	antité de son d'effe d'origine.	et mixée
l gagani	Page 02	Ref 0-10	Щ	Level	0-150	$\Box$			$\perp$
	raye u2	Règle la quantité des réf murales.	lexions	Règle le niv	reau de sortie.	-			

Cet effet combine compresseur et distorsion.   Regis le pain.   Regis le trait d'autre de l'activité d'activité d'activité du compresseur le distorsion.   Régis le pain.   Ré	102 Comp+Dist	Cat off	at combin	ne compress	OUT O	t dietoreio	un.			-	
THISH	102 Comp+Dist	Cet em	I COITIDII		- Cui C	T			1		
Page 01   Bage is nieus seed attaination du compresseur.   Regigle le gain.   Regigle le niveau du sont d'ingine.   Regigle le mire.   Page 02   Page 03   Regigle in vieus d'attaination du compresseur.   Regigle le timbre.   Regigle le ti			TUROU						ļ		
Page 02   Dry   D-000   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le inture.   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 01   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 02   Page 03   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 03   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 04   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 05   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 07   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 08   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 08   Ragic le invesue du son d'origine.   Ragic le invesue de sontie.   Page 08   Ragic le invesue de sontie.   Page 09   P	THESH T GOIN LEUEL	Page 01		1			1	P			$\perp \perp$
Page 02   Rage le invieus du son d'origne.   Regle le timbre.   Regle le taux de compression.			_ ·		presseu		,			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Page 03 ATTCK 1-10 Page 12 ATTCK 1-10 Page 12 ATTCK 1-10 Page 12 ATTCK 1-10 Page 13 ATTCK 1-10 Page 15 ATTCK 1-10 Page 15 ATTCK 1-10 Page 16 ATTCK 1-10 Page 17 Page 17 Page 17 Page 17 Page 17 Page 18 ATTCK 1-10 Page 18 ATTCK 1-10 Page 18 ATTCK 1-10 Page 18 ATTCK 1-10 Page 19 Page 17 Page 17 Page 18 Pa		Page 02				_			_		$\perp \perp$
Page 03   Regie la vitesse d'attaque du compresseur	Comp Dist				ne.	Règle le tim	nbre.		Règle le tau	x de compression	1.
Regis la volume du son d'effet de Page 11   Page 12   Page 12   Page 13   Page 14   Page 15   Page 15   Page 16   Page 16   Page 16   Page 17   Page 17   Page 17   Page 18		Page 03			resseu	:					
Page 01 Regle le volume du son d'effet de Regle le gain. Page 02 Regle le volume du son d'effet de Regle le gain. Regle le pain. Regle le niveau de sortie. Page 02 Regle le niveau du son d'origine. Regle le point d'insertion de la distorsion. Regle le gain. Regle le point d'insertion de la distorsion. Regle le gain. Regle le point d'insertion de la distorsion. Regle le gain. Regle le point d'insertion de la distorsion. Regle le gain. Regle le point d'insertion de la distorsion. Regle le point d'insertion de la distorsion d'insertion d'insertion de la distorsion d'insertion de la distorsion d'insertion de la distorsion d'insertion de la distorsion d'insertion d'insertion de la distorsion d'insertion de la distorsion d'insertion de la distorsion d'insertion de la distorsion d'insertion d'insertion de la distorsion d'insertion	103 Oct+Dist	Cet eff	et combir	ne octaver et	disto	rsion.					
Page 01 Ragic le rolume du son d'effet de l'octave inférieure. Page 02 Dry   0-100   Tone   0-100   Chain   Befr/Aftr   Regle le point d'insertion de la distorsion.    Cet effet combine wah-wah automatique et distortion.				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Regie le viniveau de sortie.   Page 02   Dry   D-100   Regie le niveau de sortie.   Page 02   Page 02   Page 03   Page 16   Page 04   Page 05   Page 05   Page 05   Page 05   Page 06   Page 06   Page 06   Page 06   Page 07   Page 07   Page 07   Page 07   Page 08   Page 16	DET GAZIN LEHEL		Oct	0-100	F	Gain	0-100		Level	0-150	$\Box$
Page 02   Regie le niveau du son d'origine.   Régie le timbre.   Régie le point d'insertion de la distorsion.		Page 01			ffet d	Règle le gai	in.		Règle le niv	eau de sortie.	
Régle le niveau du son d'origine.   Régle le timbre.   Régle le point d'insertion de la distorson.   Régle le point d'insertion de la distorson.	Oct 🕲 Dist	D 00	Dry	0-100		Tone	0-100		Chain	Befr/Aftr	
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3		Page 02	Règle le niv	eau du son d'origi	ne.	Règle le tim	nbre.		Règle le poin	t d'insertion de la di	istorsion
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3	104 Awah+Dist	Cet eff	et combir	ne wah-wah a	utor	natique et	distortion.			+	
Page 01   Ragie la sensibilité de l'effet.   Reple le gain.   Règle le niveau de sortie.										Bouton 3	
Page 01   Regle la sensibilité de l'effet.   Règle le gain.   Règle le niveau de sortie.		$\vdash$	Sense			Gain		Р	Level		
Page 02 Dry	SENS GAIN LEUEL	Page 01						Н,			
Rêgle le niveau du son d'origine.   Rêgle le timbre.   Rêgle l'intensité du son de résonance.   Chain   Befr/Affr			_						-	·	
Page 03 Regile le point d'insertion de la distorsion.    Page 01   Beptin Allen   Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3		Page 02							11000		
Regie le point d'insertion de la distorsion.	Avvan & Dist	-			10.	riegie ie illi	151 G.		riegie i iiitel	ione du soil de les	Tiarice.
Cet effet combine compresseur et wah-wah automatique.		Page 03			torric	+		$\perp \perp$			
Page 01   HRSH   O-50   Sense   -10-1, 1-10   P   Level   O-150   Regie le inveau seul d'activation du compresseur. Regile la sensibilité de l'effet. Regile le inveau de sortie.		l .				-			<u> </u>		
Page 01 THRSH 0-50 Sense -10-1, 1-10 P Level 0-150 Page 10 Pag	105 Comp+AWah	Cet eff	et combir	ne compresse	eur e	t wah-wal	n automatiqu	e.			
Page 01   Regle le niveau de sortie.   Page 02   Pry   0-100   Reso   0-10   Ratio   1-10   Regle le niveau de sortie.				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Regle le niveau seul d'activation du compresseur.   Règle la sensibilité de l'effet.   Règle le niveau de sortie.		D 04	THRSH	0-50		Sense	-10-1, 1-10	Р	Level	0-150	
Page 02 Py 0-100 Regie le niveau du son d'origine. Regie l'intensité du son de résonance. Règle le taux de compression.  ATTCK 1-10 Page 03 ATTCK 1-10 Page 03 Règle la viveau du compresseur.  106 PH+Dist  Cet effet combine phaser et distorsion dans le style de la JET PHASER Roland.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Règle le gain. Selectionne le mode de son jet. Règle l'intensité du caractère de l'effet. Page 01 Règle la viveau de sortie.  107 PedalVox Simule une pédale wah-wah Vox vintage.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  108 PedalWah Effet de pédale wah-wah pour basse.  Bouton 1 Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 2 Bouton 3 Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 2 Bouton 3 Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1 Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.	THRSH SENS LEUEL	Page UI	Règle le niveau	seuil d'activation du con	presseu	: Règle la ser	nsibilité de l'effet.		Règle le niv	eau de sortie.	
Règle le niveau du son d'origine.  Règle l'intensité du son de résonance. Règle le taux de compression.  ATTCK 1–10 Règle la vitesse d'attaque du compresseur.  106 PH+Dist  Cet effet combine phaser et distorsion dans le style de la JET PHASER Roland.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Règle le gain. Règle le gain. Règle le gain. Règle le gain. Règle le je gain. Règle le je gain. Règle le vitesse de modulation. Règle le timbre. Règle le iniveau de sortie.  107 PedalVox  Simule une pédale wah-wah Vox vintage.  Bouton 1 Bouton 2 Règle le niveau de sortie.  Bouton 3 Freq 1–50 P DryMX 0–100 Level 0–150 Règle le niveau de sortie.  108 PedalWah  Effet de pédale wah-wah pour basse.  Bouton 1 Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso  Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1 Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Bouton 1 Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Bouton 1 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la quantité de son d'origine	4   5.5		Dry	0-100		Reso	0-10		Ratio	1–10	
Page 03 ATTCK 1-10 Règle la vitesse d'attaque du compresseur.    Page 03 ATTCK   1-10 Règle la vitesse d'attaque du compresseur.		Page 02	Règle le niv	eau du son d'origi	ne.	Règle l'inter	nsité du son de rés	onance	Règle le tau	x de compression	٦.
Règle la vitesse d'attaque du compresseur.   Règle la vitesse d'attaque du compresseur.	Gomp (\$1.111am)		ATTCK	1–10							
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3		Page 03	Règle la vites	se d'attaque du comp	resseu	:					
Page 01 Regle le gain. Page 02 Regle le gain. Page 02 Regle le vittesse de modulation. Règle le timbre. Règle le timbre. Règle le niveau de sortie.  Page 02 Règle la riveau de sortie.  Page 01 Règle la riveau de sortie.  Page 02 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle la fréquence mise en exergue. Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  Page 02 Règle la quantité de son d'origine	106 PH+Dist	Cet eff	et combir	ne phaser et	disto	rsion dans	s le style de la	a JET	PHASER	Roland.	
Page 01   Règle le gain.   Sélectionne le mode de son jet.   Règle l'intensité du caractère de l'effet.				Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Regie le gain.  Regie le gain.  Regie le gain.  Regie le jain.  Regie le modulation.  Règle le timbre.  Règle le miveau de sortie.  107 PedalVox  Simule une pédale wah-wah Vox vintage.  Bouton 1  Page 01  Règle la fréquence mise en exergue.  Règle le mixage avec le son non traité.  Règle le niveau de sortie.  108 PedalWah  Effet de pédale wah-wah pour basse.  Bouton 1  Page 01  Règle la fréquence mise en exergue.  Règle le mixage avec le son non traité.  Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso  Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Freq 1-50   P DryMX 0-100   Level 0-150    Règle la fréquence mise en exergue.  Règle le mixage avec le son non traité.  Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso  Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Freq 1-50   P Règle le mixage avec le son non traité.  Règle le niveau de sortie.  Page 01  Règle la fréquence mise en exergue.  Règle le mixage avec le son non traité.  Règle le niveau de sortie.  Page 01  Règle la fréquence mise en exergue.  Règle la fréquence mise en exe	GREN HELDE RESO FEL		Gain	0-100		Mode	1–4		Reso	0-10	$\Box$
Page 02   Règle la vitesse de modulation.   Règle le timbre.   Règle le niveau de sortie.	OOO Dist	Page 01	Règle le gai	n.		Sélectionne	le mode de son j	et.	Règle l'inten	sité du caractère d	le l'effet
Page 02   Règle la vitesse de modulation.   Règle le timbre.   Règle le niveau de sortie.			Rate	0-50	P	Tone	0–10		Level	0-150	П
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150    Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  103 PedalWah   Effet de pédale wah-wah pour basse.  Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3    Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150    Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso   Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3    Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150    Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  Pour Mix   0-100   DryMX   0-100   Dry		Page 02	Règle la vite	esse de modulatio	n.	Règle le tim	nbre.		Règle le niv	eau de sortie.	
Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150    Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  103 PedalWah   Effet de pédale wah-wah pour basse.  Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3    Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150    Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso   Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3    Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150    Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  Pour Mix   0-100   DryMX   0-100   Dry	107 PedalVox	Simule	une péda	ale wah-wah '	Vox v	intage.	1				
Freq 1-50   P   DryMX   0-100   Level   0-150   Page 01   Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.						T	Bouton 2			Bouton 3	
Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  108 PedalWah Effet de pédale wah-wah pour basse.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Freq 1-50 P DryMX 0-100 Level 0-150 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1 Bouton 2 Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  Pour Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  Pour Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle la quantité de son d'origine	FREE DRYMIX LEVEL		Frea	1-50	Р	DrvMX	0-100	П	Level	0-150	$\top$
Bouton 1   Bouton 2   Bouton 3	Pedal Vox	Page 01		quence mise en e	kergue		rage avec le son no	n traité	Règle le niv	eau de sortie.	
Page 01  Freq 1–50 P DryMX 0–100 Level 0–150  Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  PDL Reso  PÉdale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3  Freq 1–50 P Reso 0–10 Level 0–150  Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  PDL RESO  Page 01  Freq 1–50 P Reso 0–10 Level 0–150  Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  PDL RESO  Page 02  Règle la quantité de son d'origine	108 PedalWah	Effet de	e pédale v	wah-wah pou	r bas	se.	+				
Page 01 Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3 Freq 1-50   P Reso 0-10   Level 0-150   Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  DryMX 0-100   Page 02 Règle la quantité de son d'origine	<b>60</b> 11.			Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3	
Règle la fréquence mise en exergue. Règle le mixage avec le son non traité. Règle le niveau de sortie.  109 PDL Reso  Pédale wah-wah au caractère très fort.  Bouton 1  Bouton 2  Bouton 3  Freq 1-50 P Reso 0-10 Level 0-150  Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de l'effet.  DryMX 0-100  Page 02  Règle la quantité de son d'origine	FREI DHWIX LEVEL		Freq	1-50	P	DryMX	0-100		Level	0-150	
Bouton 1  Page 01  PULRES  Bouton 1  Page 02  PolyMX  Page 02  Règle la fréquence mise en exergue.  PolyMX  Page 02  Règle la quantité de son d'origine	PedalWah	Page 01	Règle la fré	quence mise en e	kergue	Règle le mix	kage avec le son no	n traité	Règle le niv	eau de sortie.	
Bouton 1  Page 01  PULRES  Bouton 1  Page 02  PolyMX  Page 02  Règle la fréquence mise en exergue.  PolyMX  Page 02  Règle la quantité de son d'origine	109 PDL Reso	Pédale	wah-wah	au caractère	très	fort.					
Page 01 Freq 1–50 P Reso 0–10 Level 0–150 Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  PDL RESO PURS D'INTENSITÉ D'INTENS							Bouton 2			Bouton 3	
Page 01  Règle la fréquence mise en exergue. Règle l'intensité du caractère de Règle le niveau de sortie.  DryMX 0-100  Page 02  Règle la quantité de son d'origine		$\vdash$	Fred		-	Reso			Level		
Règle la fréquence mise en exergue.    Pol. Reso	FREE RESO LEVEL	Page 01	-	1	·	Ròglo l'int	1	tère de			
PDL Reso DryMX 0-100 Page 02 Règle la quantité de son d'origine	$\bullet \bullet \bullet  $	- 5	Règle la fré	quence mise en e	kergue		ensite du CalàC	core de	Règle le niv	eau de sortie.	
Page 02 Règle la quantité de son d'origine									-		$\overline{}$
dans le mixage.	[PDL Reso][		DryMX	0-100							
	PDL Reso	Page 02	Règle la qu	ıantité de son d'	origine	•					Ш

110 PDL Pitch	Utilisez une pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel avec cet effet.											
COLUMN TIME HAND (COLUMN TIME HAND) (COLUMN TIME HA		Bouton 1				Bouton 2		Bouton 3				
	Page 01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)			Tone	0–10		Bend	0–100		Р
		Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.				Règle le tim	bre.		Règle l'ampleur de la transposition.			n.
		Mode	Up, Down			Level	0-150					
	Page 02	Page 02 Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas). Règle le niveau de sortie.										
111 PDL MnPit	Pit C'est un pitch shifter spécialement prévu pour un son monophonique (jeu note à note), qui permet de changer la hauteur en temps réel avec la pédale d'expression.											
		Bouton 1			Bouton 2		Bouton 3					
carins ains sein ,	Page 01	Color	1–9 (Voir Tableau 3)		Р	Tone	0–10		Bend	0–100		Р
PIIMIPIT ®	rage of		pe de changem la pédale d'expres			Règle le tim	bre.		Règle l'ampleur de la transposition.			
		Mode	Up, Down			Level	0-150					
			ection du changen Up (haut) ou Dow			Règle le niv	eau de sortie.					

## ■Tableau 1

Туре	Baffle et haut-parleurs modélisés
ORGN	Le baffle recommandé sera sélectionné.
8x10 AG	Simulation de 810E AMPEG
4x12 SB	Simulation de 1935A MARSHALL
4x12 BM	Simulation de BASSMAN FENDER
4x10 HA	Simulation de 4.5XL HARTKE
4x10 SWR	Simulation de GOLIATH SWR
4X10 AL	Simulation de GS410 AGUILAR
4x10 GK	Simulation de 410RBH GALLIEN KRUEGER
4x10 E	Simulation de D410XLT EDEN
1x18 AC	Simulation d'ACOUSTIC 301
1x15 PT	Simulation de baffle d'ampli combo MINI BRUTE III POLYTONE
1x15 AG	Simulation de baffle d'ampli combo B-15 AMPEG
1x12 MB	Simulation de baffle d'ampli combo 12* Markbass

## ■Tableau 2

Réglage	Gamme employée	Intervalle
-6		6te inf.
-5	Majeure	5te inf.
-4	iviajeure	4te inf.
-3		3ce inf.
-m	Mineure	3ce inf.
m	Iviirieure	3ce sup.
3		3ce sup.
4	Majeure	4te sup.
5	iviajeure	5te sup.
6		6te sup.

## ■Tableau 3

Color	A Pédale min.	Pédale max.
1	0 centième	+1 octave
2	0 centième	+2 octaves
3	0 centième	-100 centièmes
4	0 centième	-2 octaves
5	0 centième	-00
6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
8	Doublage	Désaccord + son sec
9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec

## ■Tableau 4



# Guide de dépannage

### L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que l'interrupteur POWER est réglé sur "ON". Si vous utilisez l'alimentation par bus, vérifiez que le commutateur est sur "OFF" avant de brancher le câble USB.
- Si vous utilisez des piles, vérifiez qu'elles sont encore chargées.

#### Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez les connexions (→P4-6).
- Réglez le niveau du patch (→P14).
- Réglez le niveau master (→P18).
- Si vous réglez le volume avec une pédale d'expression, assurez-vous qu'un volume convenable a été réglé avec la pédale.
- Vérifiez que l'unité n'est pas en mode Mute (→P22).
- L'unité peut être passée en veille (standby) pour économiser l'énergie (→P6). En standby, l'entrée et la sortie audio sont désactivées.

## Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez que les câbles blindés que vous utilisez ne sont pas défectueux.
- N'utilisez qu'un authentique adaptateur secteur ZOOM.

### Le son souffre de distorsion/le timbre est étrange

 Réglez le commutateur Active/Passive en fonction du type des micros de votre basse ou de l'appareil directement raccordé au

#### Un effet ne fonctionne pas

Si la capacité de traitement d'effet est dépassée, "THRU" apparaît dans l'écran d'effet. Dans ce cas, l'effet est court-circuité.

#### La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→P16).

#### **Enregistrement faible dans une DAW**

Vérifiez le réglage du niveau d'enregistrement (→P20).

#### Les piles se déchargent rapidement

- Utilisez-vous des piles au manganèse? Les piles alcalines doivent procurer 6 heures d'autonomie.
- Vérifiez le réglage du type de piles (
  P20).
   Indiquez le type des piles utilisées pour un affichage plus précis de la charge restante.

# Liste des rythmes

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

N°	Nom du pattern	Mesure
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

# Caractéristiques techniques

Types d'effet		111 types					
Nombre d'effets simultanés		3					
Nombre de banques/patches		10 patches x 10 banques					
Fréquence d'échantillonnage		44,1 kHz					
Conver	sion A/N	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois					
Conver	sion N/A	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois					
Traitem	ent du signal	32 bits à virgule flottante & 32 bits à virgule fixe					
Répons	e en fréquence	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (charge de 10 kΩ)					
Écrans		LCD x 3					
Entrée		Jack 6,35 mm mono standard  Niveau d'entrée nominal -20 dBm  Impédance d'entrée 1 MΩ  ACTIVE/PASSIVE (réglable par sélecteur)					
Sortie	R	Jack 6,35 mm mono standard Niveau de sortie maximal : Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)					
	L/Mono/Phones	Jack 6,35 mm stéréo standard (ligne/casque) Niveau de sortie maximal : Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 k $\Omega$ ou plus) Casque : 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 $\Omega$ )					
-	Sortie symétrique	ue Connecteur XLR Impédance de sortie 100 Ω (pt chaud-masse, pt froid-masse), 200 Ω (pt chaud-pt fro PRE/POST (commutable par sélecteur) Suppression de masse (commutable par sélecteur GND LIFT)					
Entrée	de commande	Pour FP01/FP02/FS01					
Bruit de	e fond (résiduel)	-100 dBm					
Alimen	tation	Adapt. secteur Piles USB	CC 9V (moins au centre), 500 mA (ZOOM AD-16) 6 heures de fonctionnement continu avec 4 piles alcalines AA alimentation par le bus				
Dimensions		170 (P) x 234 (L) x 54 (H) mm					
USB		Audio USB					
Poids		1,2 kg					
Options		Pédale d'expression FP01/FP02 et pédale commutateur FS01					
			·				

<sup>• 0</sup> dBm = 0,775 Vrms

## Pour les pays de l'UE-



#### Déclaration de conformité :

Ce produit se conforme aux exigences de la directive EMC 2004/108/EC, de la directive basse tension 2006/95/EC et de la directive ErP 2009/125/EC



# Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés

(applicable aux pays européens disposant d'un système de tri sélectif des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.



#### **ZOOM CORPORATION**